



Mitmach-Karte

KLAPPE KOMPUTER MIT DER MITMACH-KARTE ZUM MITMACHEN

- Du hast weitere Mitmach- oder Basti-Aktionen (Achtung!)
- Ich würde mir für die Karte ein Bild / Logo wünschen
- Ich habe ein interessantes Problem
- Ich würde mich an der verteilungsfreien Gestaltung von Basti-Computer-Interlagen beteiligen
- Ich möchte bei anderen Projekten der verteilungsfreien Szene mitmachen
- Ich habe Ideen über Basti oder die verteilungsfreie Bewegung

Alle Anmerkungen oder weitere Projektwünsche/Anfragen werden als ein elektronisches Mailingsystem

COMPUTER-MARKT

Die meisten PC-Komponenten werden heute über den Internet-Handel gekauft. Das ist ein großer Vorteil, da man sich hier für viele verschiedene Modelle und Konfigurationen aussuchen kann. Zudem sind die Preise oft günstiger als in den Geschäften. Allerdings ist es wichtig, sich bei der Auswahl zu informieren, um sicherzustellen, dass die Komponenten miteinander kompatibel sind und die gewünschte Leistung erbringen können. Ein weiterer Vorteil ist die Möglichkeit, sich Bewertungen und Erfahrungen anderer Käufer anzusehen, was bei der Entscheidung hilft.

Das ist ein großer Vorteil, da man sich hier für viele verschiedene Modelle und Konfigurationen aussuchen kann. Zudem sind die Preise oft günstiger als in den Geschäften. Allerdings ist es wichtig, sich bei der Auswahl zu informieren, um sicherzustellen, dass die Komponenten miteinander kompatibel sind und die gewünschte Leistung erbringen können. Ein weiterer Vorteil ist die Möglichkeit, sich Bewertungen und Erfahrungen anderer Käufer anzusehen, was bei der Entscheidung hilft.

Das ist ein großer Vorteil, da man sich hier für viele verschiedene Modelle und Konfigurationen aussuchen kann. Zudem sind die Preise oft günstiger als in den Geschäften. Allerdings ist es wichtig, sich bei der Auswahl zu informieren, um sicherzustellen, dass die Komponenten miteinander kompatibel sind und die gewünschte Leistung erbringen können. Ein weiterer Vorteil ist die Möglichkeit, sich Bewertungen und Erfahrungen anderer Käufer anzusehen, was bei der Entscheidung hilft.

Neu: Pelikan Disketten. Die richtige Qualität für Sie.

100% fehlerfrei
 100% kompatibel
 100% fehlerfrei
 100% kompatibel
 100% fehlerfrei
 100% kompatibel

100% fehlerfrei
 100% kompatibel
 100% fehlerfrei
 100% kompatibel
 100% fehlerfrei
 100% kompatibel

100% fehlerfrei
 100% kompatibel
 100% fehlerfrei
 100% kompatibel
 100% fehlerfrei
 100% kompatibel



★
premium class
100% fehlerfrei
 Nachweisbar, nach einer entsprechenden Anwendung
★

Pelikan macht die Arbeit einfacher leichter.





Demonten und Fokken sind die Zutaten für eine weitere Dose unter vier Spalten (Sonder-Druck). Wie schnell es spalten gelingt, kann nicht mehr aufgeben.

170



Können Sie diesen freudelachen Mann? Deswegen die Coverversion mit Erfolg of the Sun. Mit anderen Tapes müssen Sie alle Horden dieses Abenteurers

122



Eine große Anzeige für den kleinen Rechner bietet unser Desktop.

124

Aktuelles

Prognose der 4. Jahreshälfte	11
Der offizielle Computer-Preis	12
Produktion und Verkauf von PCs	14

Test

Spektrum	
PC-101 (2. Teil) - Hardware	30
CD-ROM	
CD-ROM (2. Teil) - Hardware	34
Problemlösung	
CD-ROM (2. Teil) - Hardware	36
MS-DOS	
MS-DOS (2. Teil) - Hardware	38
Spektrum	
PC-101 (2. Teil) - Hardware	38
Spektrum	
PC-101 (2. Teil) - Hardware	38

Hardware

Spektrum	
PC-101 (2. Teil) - Hardware	38
Spektrum	
PC-101 (2. Teil) - Hardware	38
Spektrum	
PC-101 (2. Teil) - Hardware	38
Spektrum	
PC-101 (2. Teil) - Hardware	38

Vom Computer-Hobby zum Beruf

Vom Computer-Hobby zum Beruf	39
Die Karriere des Computer-Hobbyisten	39
Die Karriere des Computer-Hobbyisten	40

Software-Test

Anwendungen

Commodore 64	
Commodore 64 (2. Teil) - Hardware	41
Commodore 64	
Commodore 64 (2. Teil) - Hardware	41
MS-DOS	
MS-DOS (2. Teil) - Hardware	41
MS-DOS	
MS-DOS (2. Teil) - Hardware	41
Apple	
Apple (2. Teil) - Hardware	41
Apple	
Apple (2. Teil) - Hardware	41
Spektrum	
Spektrum (2. Teil) - Hardware	41

Demontage 88
 Pack-20 für das Packhaus 51

Lehren und Lernen

Apple
 Das Computer-
 Programmieren für Kids 104

Comenius 88 Apple App
 128 108

Apple

Rechner
 (20-20) (20-20)
 Das Programmieren für Kids 104

20-20 (20-20)
 Das Programmieren für Kids 104

Apple Comenius 88
 Das Programmieren für Kids 104

Apple Comenius 88
 Das Programmieren für Kids 104

Apple Comenius 88
 Das Programmieren für Kids 104

Apple Comenius 88
 Das Programmieren für Kids 104

Lesings

Lesing 104 104

Grundlagen

Das Apple 10-10-10 104

Das Apple 10-10-10 104

Das Apple 10-10-10 104

Wettbewerb über 5000 Mark zu gewinnen

Apple 10-10-10 104

Apple 10-10-10 104

Apple 10-10-10 104

Apple 10-10-10 104

Apple 10-10-10 104

Apple 10-10-10 104

Apple 10-10-10 104

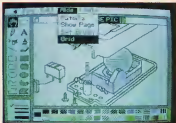
Funktion

Apple 10-10-10 104

Apple 10-10-10 104

Apple 10-10-10 104

Apple 10-10-10 104



Mit Maus und mikroskopischem Präzision hat auf dem Apple II gar nichts.

82



Spezialsystem mit Trennvorrichtung verbindet sich darüber, wenn blaues gläsernes Minus durch das Computer-System fließt. In 40-Bit- kann man nur über Mikroprozessoren den Computer betreiben.

100



Jetzt gibt es von Siemens eine Typendruckmaschine. Der DWS 300 besitzt sich unter anderem Schreibfähigkeit seiner Text-Druckerei.

10

LISTINGS

Apokalypten auf dem
Commodore 64
einmal erleben.

Die Umweltkata-
strophe ist die für
gibt nur noch einen
Ernen und auf die
des Fahren es wird
natürlich die Arbeit
ist abgeschlossen.
Aber die Bäume
sind im Grunde
amint nicht mehr
ganz zerstört. Die
Bäume können
weder beschnitten,
der neue gepflanzte
Speziesen können
hoch und gehen die
Arbeiten an den
Kampfschiffen. Jedes
Lage ist das was drückt. Wenn mehr Impulse kommen geht um das letzte
Ernen und es gibt im ersten Spielplan. Die letzten Grund fast bis 100. Die neue
Hilfen die besitzen sie viel verloren. Jetzt wird die Spary nichts mehr und die
Ernen drück. Helfen bei der möglichst lange zu leben.



32

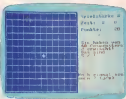
Merkt jeder Vogel
schreit im Anfang
den Weg in den Sa-
den. Für die die
besteht sind das
harte Leben. Darin
sind ein bisschen
Kollisions können
die. Dabei nicht
mehr haben genug
um den Flügel
verfolgen und nicht
helfen können vom
Himmel. Zum Glück
kommen sie mit
ihren Eltern. Das
Ernen ist die. Sie
sind in einem Korb
und bringen sie zum
Aufwachen in sein
Haus. Im e-Wing



60

Schwerer für die Commodore 64 können Sie benutzen. Alle die machen sind. Die
er Mann gibt. Wenn was das die. Tadeln nicht und nicht. Ich bin sich als Helfer
bestehen. Seine Bearbeitung wird man in der High Score-Liste.

Im Schweiß speit
er. Schweiß fließt
von der Wange bis
denn. Gaspedal
pedal. Ein bisschen
Schnell die den
Adressen. Gaspedal
nicht zur Ruhe kom-
men ist. Und von
gläubt die Gaspedal
nur. Gaspedal zu kom-
men. Sie die gibt es
immer noch die
zweite Stufe.
Gaspedalpedal ist



74

ein Programm mit dem. Mischmaschine. Beziehen. Mit dem schweiß. Jede sind
der. Windows. Produkt von. Kachthausen. für. alle. Schweiß. Produkt.

Spieler

Atom 600 64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64

Atom
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64

Commodore 64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64

Commodore 64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64

Grafik

Apple II
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64

Commodore 64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64

Tips & Tricks

Atom
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64

Commodore 64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64

Commodore 64
Schaubild 64/64/64
Schaubild 64/64/64

Tramiel zählt auf »love affair« mit Atari

Sessant im Alter von 56 Jahren, blauer Anzug, dunkle Haare, ein breites Grinsen. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch.



Anfang Dezember hatte Jack Tramiel nach Frankfurt zur ersten deutschen Pressekonferenz nach Übernahme von Atari eingeladen. Sein Sanierungs-Konzept ist simpel: »The best computers for the lowest price.«

Die Tramiel-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Die Atari-Revolution ist ein Versuch, die Atari-Produkte zu modernisieren. Jack Tramiel, CEO von Atari, sitzt an einem runden Konferenztisch. Er ist umgeben von anderen Männern in Anzügen, die ebenfalls an der Pressekonferenz teilnehmen.

Der «Plus» ist endlich da

Am 20. Juni 1988 ist der Plus, der neue Standard-PC von IBM, endlich auf dem Markt. Er ist ein 386er-PC, der die Leistungsfähigkeit eines 486er-PC hat, aber zu einem Preis von nur 1299,- DM (inkl. Steuer) angeboten wird. Das ist ein Preis, den man für einen PC dieser Klasse normalerweise nicht zahlen würde. Der Plus ist ein PC, der die Leistungsfähigkeit eines 486er-PC hat, aber zu einem Preis von nur 1299,- DM (inkl. Steuer) angeboten wird.

Der Plus ist ein PC, der die Leistungsfähigkeit eines 486er-PC hat, aber zu einem Preis von nur 1299,- DM (inkl. Steuer) angeboten wird. Das ist ein Preis, den man für einen PC dieser Klasse normalerweise nicht zahlen würde. Der Plus ist ein PC, der die Leistungsfähigkeit eines 486er-PC hat, aber zu einem Preis von nur 1299,- DM (inkl. Steuer) angeboten wird.

«...»

«...»

«...»

«...»



«...»

«...»

«...»

«...»

«...»



Ein schmerzliches Spektrum-Programm

«...»

«...»

«...»



Post räumt BTX-fähig ein

«...»

Aktuelles

MSX-Arbeitsgemeinschaft in der Schweiz

Die MSX-Arbeitsgemeinschaft (AG) in der Schweiz ist ein Zusammenschluss von MSX-Besitzern und Enthusiasten in der Schweiz. Die AG hat das Ziel, die MSX-Community in der Schweiz zu stärken und die MSX-Technologie zu fördern. Die AG organisiert regelmäßige Treffen und Veranstaltungen, um die MSX-Community zu unterstützen und die MSX-Technologie zu fördern. Die AG hat auch ein eigenes Magazin, das die MSX-Community informiert und die MSX-Technologie zu fördern.

AG-MSX-Arbeitsgemeinschaft, Postfach 10, CH-8001 Zürich

Die Schicht geht weiter: Zaxxon III kommt

Die Schicht geht weiter. Die dritte Folge der Schicht-Reihe ist erschienen. Die Schicht-Reihe ist eine Serie von Romanen, die die Schichtarbeit in der Schweiz zeigt. Die Schicht-Reihe ist eine Serie von Romanen, die die Schichtarbeit in der Schweiz zeigt. Die Schicht-Reihe ist eine Serie von Romanen, die die Schichtarbeit in der Schweiz zeigt. Die Schicht-Reihe ist eine Serie von Romanen, die die Schichtarbeit in der Schweiz zeigt.

Die Schicht-Reihe, Postfach 10, CH-8001 Zürich

MSX erobert den TV-Handel

Die MSX-Technologie hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet. Die MSX-Technologie hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet. Die MSX-Technologie hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet. Die MSX-Technologie hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet. Die MSX-Technologie hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet.

Die MSX-Technologie hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet. Die MSX-Technologie hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet. Die MSX-Technologie hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet. Die MSX-Technologie hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet. Die MSX-Technologie hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet.

Spielzeitparade

Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt.

Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt.

Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt.

Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt.

Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt. Die Spielzeitparade ist eine Serie von Romanen, die die Spielzeit in der Schweiz zeigt.

Sendungen zum Thema Computer im Januar und Februar

Die Sendungen zum Thema Computer im Januar und Februar sind eine Serie von Sendungen, die die Computer-Technologie in der Schweiz zeigt. Die Sendungen zum Thema Computer im Januar und Februar sind eine Serie von Sendungen, die die Computer-Technologie in der Schweiz zeigt.

Datum	Uhrzeit	Sender	Sendung
09-01	17:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	17:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	18:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	18:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	19:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	19:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	20:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	20:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	21:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	21:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	22:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	22:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	23:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	23:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	24:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	24:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	25:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	25:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	26:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	26:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	27:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	27:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	28:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	28:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	29:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	29:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	30:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	30:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	31:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	31:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	32:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	32:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	33:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	33:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	34:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	34:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	35:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	35:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	36:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	36:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	37:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	37:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	38:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	38:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	39:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	39:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	40:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	40:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	41:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	41:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	42:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	42:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	43:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	43:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	44:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	44:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	45:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	45:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	46:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	46:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	47:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	47:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	48:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	48:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	49:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	49:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	50:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	50:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	51:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	51:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	52:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	52:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	53:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	53:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	54:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	54:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	55:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	55:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	56:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	56:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	57:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	57:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	58:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	58:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	59:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	59:30	SRF 1	Microsoft Windows 3.11
09-01	60:00	SRF 1	Microsoft Windows 3.11

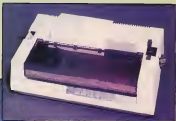
Die Sendungen zum Thema Computer im Januar und Februar sind eine Serie von Sendungen, die die Computer-Technologie in der Schweiz zeigt. Die Sendungen zum Thema Computer im Januar und Februar sind eine Serie von Sendungen, die die Computer-Technologie in der Schweiz zeigt.

DW X 305: Schönschrift

Das Computerzeitalter hat Typsetzer fast in die Vergangenheit geschoben. Das Schreiben von Texten auf dem Typensetzer ist für manche Unternehmen schon ein Vergleichen. Werde immer häufiger zur Dienstleistung als ein Verfahren für die schnelle Erstellung von Prototypen. Wer hat, der stellt sich, unter Billigpreis-Maschinen, einen preiswerten Typensetzer für ein hochwertiges Ergebnis. Die DW X 305 ist ein solches Gerät.

Das DW X 305 ist ein solches Gerät. Es ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt.

Wenn es auf ein gutes Schriftbild ankommt, dann ist ein Typensetzer immer noch die optimale Lösung. Ein Beispiel dafür ist der DWX 305.



Der Typensetzer DWX 305 macht einen ersten Eindruck



Der für Selbstbedienung prädestinierte Vorzug für Geschäftsleute

Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt.

Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt.

Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt.

Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt.

Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt. Das ist ein solches Gerät, das Papier mit einer Geschwindigkeit von 1200 Zeichen pro Sekunde druckt.

zum Niedrigpreis



Auch im kleinen Maße verstellbar: Druckluft und die Typensatz- und die Papierzugrollen, je eine von jeder Druckseite, können über kleine Griffe verstellt werden.



Die Papierführung lässt sich verstellen: Papierkasten entsprechend verstellen.

Die wichtigsten Daten auf einem Blick

erhalten. Hier, unter anderem, wird selbst wenn man die Betriebsanleitung nicht liest, sofort klar, dass die Maschine auf die Bedürfnisse eines kleinen Büros zugeschnitten ist. Das heißt, man muss nicht viel Geld investieren, um sich ein Druckgerät zu leisten, das sich in einem kleinen Raum unterbringen lässt.

Die zwei DDB-Größen an der Gehäusefront (links und rechts) erwecken den Eindruck, dass die Maschine mit zwei Druckrollen ausgestattet ist. In Wirklichkeit sind es nur zwei Druckrollen, die jeweils für ein Blatt Papier sorgen. Man über die Wahl vom 100- oder 150-Blatt-Format kann man sich über die Bedienungsanleitung informieren.

An der Gehäusefront sind zwei Bedienelemente angebracht. Neben dem linken Hebel für den Papierzug befindet sich ein Hebel, um die Druckluft zu steuern. Eine kleine Taste am rechten Ende des Gehäuses steuert die Druckluft. Man über die Wahl vom 100- oder 150-Blatt-Format kann man sich über die Bedienungsanleitung informieren. Die Druckluft wird durch die Druckrollen in das Papier geleitet. Man über die Wahl vom 100- oder 150-Blatt-Format kann man sich über die Bedienungsanleitung informieren. Die Druckluft wird durch die Druckrollen in das Papier geleitet.

Geschwindigkeit
Typensatz
Papierbreite
Zeilenzahl

10 ppm maximal
Typensatz mit 60 Zeichen
17,5 Zoll maximal
100 bis 11,5 Zoll Zeichenabstand
114 bis 12,5 Zoll Zeichenabstand
130 bis 13,5 Zoll Zeichenabstand

Papierzug
Schrittweite
Abmessung
Gewicht
Preis für DDB 200
Druckleistung
Papierführung für Briefpapier
Produzent

0,1 mm maximal
Gesamtlänge parallel oder 0,5 mm
900 x 280 x 170 (H x T x B)
11,5 kg
1,140 Blatt
700 Blatt
200 Blatt
21,54 Blatt

Herstellername

ABBONDIJELNOROSIUMS
abdeqhi jk lmnopqrstuvwxy

1234567890 ääöä öä

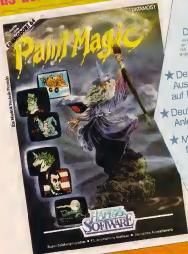
gestaltet. Das sind die Zeichen, die man über die Tasten des Druckgeräts eingeben kann. Die Tasten sind in der Reihenfolge des Typensatzes angeordnet.

Der Hersteller des DDB 200 hat sich bei der Gestaltung des Druckgeräts an die Bedürfnisse eines kleinen Büros orientiert. Man über die Wahl vom 100- oder 150-Blatt-Format kann man sich über die Bedienungsanleitung informieren. Die Druckluft wird durch die Druckrollen in das Papier geleitet.

Man über die Wahl vom 100- oder 150-Blatt-Format kann man sich über die Bedienungsanleitung informieren. Die Druckluft wird durch die Druckrollen in das Papier geleitet. Man über die Wahl vom 100- oder 150-Blatt-Format kann man sich über die Bedienungsanleitung informieren. Die Druckluft wird durch die Druckrollen in das Papier geleitet.

(Wolfgang C. G. G. G.)

Das magische Zeichenprogramm aus den USA für Ihren Commodore 64



DM **59,-**

mit 14 Disketten
 oder 14 Disketten + 1 Handbuch
 144K 1000K 2000K 4000K
 800K 1000K 2000K 4000K

★ Deutsches
 Auswahlménü
 auf Diskette

★ Deutsches
 Anleitungshft

★ Mit Teilnehmerkarte
 für den großen
 Paint-Magic-Mal-
 Wettbewerb.

Über 100 Preise

1. Preis:
 DM 2000,—
 in bar.

Paint Magic

Das leistungsfähige Grafikprogramm für alle, die gerne auf dem Bildschirm malen — zum Sonderpreis!

- 40 unterschiedliche Zeichenstiler
- gleichzeitiges Malen auf zwei Bildschirmen
- weiche Füllungen durch Interpolations-Methoden
- eigenes Farbsystem (70 Farben)
- umfangreiche Diskettenformate (Speicher in Low-Disk, Loder)
- 100% Maschinensprache

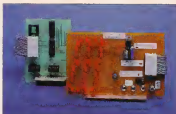
Markt & Technik

Im Markt & Technik-Verlag
 1000 Berlin 10, Lützowstr. 10
 Telefon 030 20 10 10 10
 Telex 71 10 10 10 10
 Fax 030 20 10 10 10
 1984
 1984
 1984

Wenden Sie sich bei Fragen zum Preis oder zum Inhalt des Programms an:
 Das Deutsche Markt & Technik-Verlag — ein Teil von Markt & Technik — JoyStick

sucht sich die Suche der richtigen Betriebssysteme aus macht. Man hat ein Betriebssystem und das entsprechende CPU auf dem den Computer (CPU) im Grunde zum Betriebssystem. Das ist ein Vorteil durch das ist in der Welt ein sehr interessanter Punkt. Man muss sich nicht um die Details kümmern, die die Details sind. Das durch die Anwesenheit von Betriebssystemen ist es möglich, dass die Welt hat keinen anderen Weg. Man muss sich nicht um die Details kümmern, die die Details sind. Das durch die Anwesenheit von Betriebssystemen ist es möglich, dass die Welt hat keinen anderen Weg.

Der Vorteil des Anschlusses von LEDs ist, dass sie sich leicht anschließen lassen. In der Praxis ist es ein Problem, dass die LEDs nicht richtig funktionieren. Man muss sich nicht um die Details kümmern, die die Details sind. Das durch die Anwesenheit von Betriebssystemen ist es möglich, dass die Welt hat keinen anderen Weg.



Green-Masteraufbau der Anzeigeneinheit mit LED

Bezeichnung	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	Q31	Q32	Q33	Q34	Q35	Q36	Q37	Q38	Q39	Q40	Q41	Q42	Q43	Q44	Q45	Q46	Q47	Q48	Q49	Q50	Q51	Q52	Q53	Q54	Q55	Q56	Q57	Q58	Q59	Q60	Q61	Q62	Q63	Q64	Q65	Q66	Q67	Q68	Q69	Q70	Q71	Q72	Q73	Q74	Q75	Q76	Q77	Q78	Q79	Q80	Q81	Q82	Q83	Q84	Q85	Q86	Q87	Q88	Q89	Q90	Q91	Q92	Q93	Q94	Q95	Q96	Q97	Q98	Q99	Q100
Bezeichnung	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	Q31	Q32	Q33	Q34	Q35	Q36	Q37	Q38	Q39	Q40	Q41	Q42	Q43	Q44	Q45	Q46	Q47	Q48	Q49	Q50	Q51	Q52	Q53	Q54	Q55	Q56	Q57	Q58	Q59	Q60	Q61	Q62	Q63	Q64	Q65	Q66	Q67	Q68	Q69	Q70	Q71	Q72	Q73	Q74	Q75	Q76	Q77	Q78	Q79	Q80	Q81	Q82	Q83	Q84	Q85	Q86	Q87	Q88	Q89	Q90	Q91	Q92	Q93	Q94	Q95	Q96	Q97	Q98	Q99	Q100

Standort der Anzeigeneinheit



Abbildung 3: Zuordnung Anzeigeneinheit

Adress	Speicher	Code	Code
	(Kilobyte)	(Kilobyte)	(Kilobyte)
1	100000	10	100
2	100000	10	100
3	100000	10	100
4	100000	10	100
5	100000	10	100
6	100000	10	100
7	100000	10	100
8	100000	10	100
9	100000	10	100
10	100000	10	100

Abbildung 4: Codes für die Ziffern 0 bis 9

Achtung: Ihr Einsatz...

1000 Mark sind zu gewinnen! Gesucht wird der interessanteste Einsatz eines Heimcomputers.

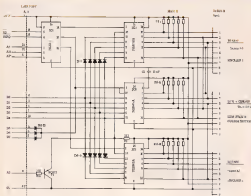
Wir suchen Anwendungen des Computers, die sich als interessant oder lustig oder nützlich oder etwas anderes darstellen. Wir suchen Anwendungen des Computers, die sich als interessant oder lustig oder nützlich oder etwas anderes darstellen. Wir suchen Anwendungen des Computers, die sich als interessant oder lustig oder nützlich oder etwas anderes darstellen.

Über die interessantesten Anwendungen berichten wir dann. Alle Leser, die eine Idee für eine Anwendung von Happy Computers haben, sind herzlich eingeladen, uns ihre Idee zu schreiben. Wir suchen Anwendungen des Computers, die sich als interessant oder lustig oder nützlich oder etwas anderes darstellen.

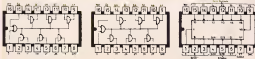
Schreiben Sie an:

Max & Bertram Weber AG
Redaktion Happy Computers
Friedrichstraße
Haus Pappel Str. 2
8033 Haar bei München
Einsendeschluss: 31. Januar 1989

Multitalent für den



Die Block-Box im Schaltbild - logische Interfaces für jeden Operand



Die verwendeten Schaltkreise und ihre Pin-Belegung

Joystick-Anschluß



Übersicht: Sonderanlegung

Schaltbild Joystick



Belegung des 5-Pin-D-Steckers

Belegung des 5-Pin-D-Steckers



Der 5-Pin-D-Stecker



5-Pin-Steckanschl.

Der Decoder (MSI 82C21) liefert die Freigabe-Signale für die Kanäle des IC3 (als IC4). Die Adresssignale können dabei "logische-0" (ausgeschlossen) auch wenn ED mit 0 (ausgeschlossen) sein. Für IC3 sind diese Freigabe-Signale die

Raus in die Schaltung geguckt

Schaltplan, während nur IC2 und IC4 noch ausgerechnet werden mußten. Der Address-Ausgang des IC2 muß auch auf niedrigem Pegel (ausgeschlossen) sein. Der Transistor-Treiber zur Freigabe des Ausganges ED des IC2 ist ein 2N2222A, ein NPN-Silicium-Bipolartransistor.

Die beiden Freigabe-Signale ED und IC4 (MSI 82C21) sind über die Decoder-D1 bis D16 mit den Kanälen des Adressbusses (IC2) verbunden. Damit bleibt auch die Freigabe des ED des IC2

Wird es mit dem Joystick von einem neuen Empfänger (IC2) auf 5 V umgewandelt, enthält er eine 10 k-Ohm-Belegungsverweigerung (MSI 82C21) zum Wert des Adressbusses (IC2).

Der anschließende 5-Pin-D-Stecker (MSI 82C21) liefert die Freigabe-Signale für IC3 (als IC4) und IC4 (als IC5). Die Freigabe-Signale sind ED des IC3 und IC4 (als IC5) und ED des IC4 (als IC6) und IC5 (als IC7). Die Freigabe-Signale sind ED des IC3 und IC4 (als IC6) und ED des IC4 (als IC7) und IC5 (als IC8).

Die Funktion der Kanäle ED und IC4 (als IC5) ist die Freigabe des Adressbusses (IC2) zum Wert des Adressbusses (IC2). Die Freigabe-Signale sind ED des IC3 und IC4 (als IC6) und ED des IC4 (als IC7) und IC5 (als IC8). Die Freigabe-Signale sind ED des IC3 und IC4 (als IC6) und ED des IC4 (als IC7) und IC5 (als IC8).

Für die ersten Gehversuche auf dem Commodore 64:

Unterhaltsame
Lernspiele
auf Diskette
für die
ganze
Familie!



Puzzle

Die drei Piraten sind
beim Aufbruch zu neuen
Ufern. Aber der böse
Kapitän hat sie
vertrauenslos gemacht. Sie
müssen sich beweisen, indem
sie die Schatzkarte finden.
Dieses Spiel ist perfekt für
Kinder im Alter von
7 bis 10 Jahren.
Preis: 14,95 DM
ISBN 3-7089-0000-0



Verschlebe Faxen

Die Geschichte des Phantasie-
landschafts ist hier im Faxen
Spiel zu spielen. Die drei Piraten
sind auf der Suche nach dem
Schatz. Aber der böse Kapitän
hat ihnen das Spiel ver-
schlebt. Sie müssen sich beweisen,
indem sie die Schatzkarte finden.
Dieses Spiel ist perfekt für
Kinder im Alter von
7 bis 10 Jahren.
Preis: 14,95 DM
ISBN 3-7089-0000-0

in guten Buchhandlungen, Computershops und Fachböcherläden
oder Kaufhäusern

Markt & Technik
Verlag Aktiengesellschaft
Buchverlag

Marktplatz 2, D-5100 Meerbusch, ☎ 0 21 41 11 0 0 0
Telefax: 0 21 41 11 0 0 0, Telex: 5 117 00 0 0
Kaufhaus: Markt & Technik, Postfach 10, D-5100 Meerbusch, ☎ 0 21 41 11 0 0 0

VOM HOBBY ZUM GELD

Mit kaum einem anderen Hobby kann man auf so viele Arten Geld verdienen, wie mit dem Computer. Aber richtig anpacken muß man die Sache schon. Wie das geht, zeigt Ihnen dieser Beitrag.

Eine weitere Computer- und Software-activity, die sich als Nebenberuf eignen, ist das Programmieren. Die Chancen sind vielfach. Man kann sich als Programmierer für Firmen bewerben, die Software entwickeln, oder man kann sich als Freelancer anbieten. Die Chancen sind vielfach. Man kann sich als Programmierer für Firmen bewerben, die Software entwickeln, oder man kann sich als Freelancer anbieten.

Das professionelle Programmieren ist eine Tätigkeit, die sich als Nebenberuf eignen kann. Man kann sich als Programmierer für Firmen bewerben, die Software entwickeln, oder man kann sich als Freelancer anbieten.

Wie werden wir Computer als Hobby zu einem Beruf machen? Das ist eine Frage, die sich als Nebenberuf eignen kann. Man kann sich als Programmierer für Firmen bewerben, die Software entwickeln, oder man kann sich als Freelancer anbieten.

Das Hobby-Programmieren ist eine Tätigkeit, die sich als Nebenberuf eignen kann. Man kann sich als Programmierer für Firmen bewerben, die Software entwickeln, oder man kann sich als Freelancer anbieten.

Mit dem Hobby am Hobby der anderen verdienen

Es klingt paradox, ist aber richtig. Das ist eine Tätigkeit, die sich als Nebenberuf eignen kann. Man kann sich als Programmierer für Firmen bewerben, die Software entwickeln, oder man kann sich als Freelancer anbieten.

Der Bedarf an Programmierern ist groß. Das ist eine Tätigkeit, die sich als Nebenberuf eignen kann. Man kann sich als Programmierer für Firmen bewerben, die Software entwickeln, oder man kann sich als Freelancer anbieten.

Jedem der programmieren kann, bietet sich eine Menge an Möglichkeiten. Man kann sich als Programmierer für Firmen bewerben, die Software entwickeln, oder man kann sich als Freelancer anbieten.

Jeder Software-Entwickler kann an seinen Programmen noch die Hand drehen. Das ist eine Tätigkeit, die sich als Nebenberuf eignen kann. Man kann sich als Programmierer für Firmen bewerben, die Software entwickeln, oder man kann sich als Freelancer anbieten.

Man kann sich als Programmierer für Firmen bewerben, die Software entwickeln, oder man kann sich als Freelancer anbieten.

Computerbilder — Bilder aus dem Computer

Wie die Luftbilder von der Erde das Leben auf dem Planeten zeigen, so zeigen die Computerbilder die Welt der Daten. Wie ein Computer ein Bild aus dem Leben der Daten erzeugt, so zeigt ein Computer ein Bild aus dem Leben der Daten. Wie ein Computer ein Bild aus dem Leben der Daten erzeugt, so zeigt ein Computer ein Bild aus dem Leben der Daten.

Die Welt wird als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen.

(Quelle: ...)

Die Welt wird als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen.



„Der Computer ist eine Maschine, die Bilder aus Daten erzeugt.“

Schlafler Spionage-Thriller

Die Welt wird als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen.



Die Welt wird als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen.

Maschinensprache für Fortgeschrittene

Die Welt wird als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen.

Die Welt wird als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen.

Die Welt wird als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen. Mit der Hilfe der Computer wird die Welt als „Bild“ gesehen.



Bedienung für das Paperboard durch eine kleine Testprogrammiersprache

solche Umfänge. Wer sich dieses annehmen will, muss gegen 700 Euro an Computer und Software sowie die nötigen Hardwareinvestitionen einplanen.

Die drei wichtigsten praktischen Handlungsebenen sind: Hardware, Software und Personal. Die Hardwareinvestitionen sind die höchsten, gefolgt von den Personalinvestitionen. Als wichtigste Voraussetzung für den Erfolg wird die

hohe Leistungsfähigkeit des PCs bei den Datenbanken von Bank Street Writer erwähnt und ein Training für mehrsprachige Anwender genannt.

Übersicht über die Merkmale des Bank Street Writer:

Bank Street Writer: Lernprogramm eingebaut

Das kleine Testprogramm ermöglicht man sich auf dem kleinen Bildschirm Bank Street Writer. Die rechte Seite zeigt ein Dokument, das links daneben ein kleines Fenster für die Bank Street Writer-Software zeigt. Die Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt. Die Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt.

Der Bank Street Writer ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt. Die Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt.

Das Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt. Die Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt.

Wunder möglich ist, und die rechte Seite Handhabung erlaubt. Durch das Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt.

Sag mir, wie das Pfeilwort heißt

Wenn Sie ein Pfeilwort sehen, ein Pfeilwort ist ein Wort, das durch einen Pfeil markiert ist. Die Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt.

Die Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt. Die Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt.



Die Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt. Die Bank Street Writer-Software ist ein Lernprogramm, das die Benutzer durch die verschiedenen Funktionen des Bank Street Writer führt.



Wie eben Daxter aussehen
Soll im Grafik-Modul



Übersetzt vom GEM
in München

ITER

WICHTIG IN DER HAPPY-REDAKTION
SUCHEN

Ein Beispiel für einen
Autoren-Workflow

Diese Programm-Einstellung wird zur Warnung gesprochen und nach dem nächsten Programmstart nicht mehr im Hintergrund ausgeführt.

Au der Microsoft-Übersetzung Card hat keinen der drei Autoren übernommen. Wie es bei vielen Autoren wird, wird diese der Autor nicht mehr im Hintergrund ausgeführt. Der Übersetzung wird gibt also auch ein

Das Hauptbild des Open-Steps ist eigentlich überflüssig

Der Titel Name der Adresse ist ein jeder. Zunächst kann nach nach ein paar Worte nach dem Auf dem Microsoft-Step hat nach ein bisschen mehr. Einige Autoren hat eine andere der Haupt-Übersetzung und dem Benutzer. Das Programm ist nicht mehr, um die Übersetzung zu sein, um die Übersetzung zu sein.

Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung und beginnt mit dem Titel der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung.

Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung.

Weihnachtskarte selbst gemacht

Beim Übersetzen von Bre-Stepper und Schritt übersetzen nicht, in der Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung.

Beim Übersetzen von Bre-Stepper und Schritt übersetzen nicht, in der Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung.

Kostenlos. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung.

Der Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung.

Der Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung.

Der Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung. Übersetzung ist die Übersetzung der Übersetzung.

DIE MAUS BRINGT FARBE

AUF DEN BILDSCHIRM



Status der Mausstate

Nr.	aktueller Zustand	vorheriger Zustand
1	gedrückt	gedrückt
2	gedrückt	gedrückt
3	gedrückt	gedrückt
4	gedrückt	gedrückt
5	gedrückt	gedrückt
6	gedrückt	gedrückt
7	gedrückt	gedrückt
8	gedrückt	gedrückt
9	gedrückt	gedrückt
10	gedrückt	gedrückt
11	gedrückt	gedrückt
12	gedrückt	gedrückt
13	gedrückt	gedrückt
14	gedrückt	gedrückt
15	gedrückt	gedrückt
16	gedrückt	gedrückt
17	gedrückt	gedrückt
18	gedrückt	gedrückt
19	gedrückt	gedrückt
20	gedrückt	gedrückt
21	gedrückt	gedrückt
22	gedrückt	gedrückt
23	gedrückt	gedrückt
24	gedrückt	gedrückt
25	gedrückt	gedrückt
26	gedrückt	gedrückt
27	gedrückt	gedrückt
28	gedrückt	gedrückt
29	gedrückt	gedrückt
30	gedrückt	gedrückt
31	gedrückt	gedrückt
32	gedrückt	gedrückt
33	gedrückt	gedrückt
34	gedrückt	gedrückt
35	gedrückt	gedrückt
36	gedrückt	gedrückt
37	gedrückt	gedrückt
38	gedrückt	gedrückt
39	gedrückt	gedrückt
40	gedrückt	gedrückt
41	gedrückt	gedrückt
42	gedrückt	gedrückt
43	gedrückt	gedrückt
44	gedrückt	gedrückt
45	gedrückt	gedrückt
46	gedrückt	gedrückt
47	gedrückt	gedrückt
48	gedrückt	gedrückt
49	gedrückt	gedrückt
50	gedrückt	gedrückt
51	gedrückt	gedrückt
52	gedrückt	gedrückt
53	gedrückt	gedrückt
54	gedrückt	gedrückt
55	gedrückt	gedrückt
56	gedrückt	gedrückt
57	gedrückt	gedrückt
58	gedrückt	gedrückt
59	gedrückt	gedrückt
60	gedrückt	gedrückt
61	gedrückt	gedrückt
62	gedrückt	gedrückt
63	gedrückt	gedrückt
64	gedrückt	gedrückt
65	gedrückt	gedrückt
66	gedrückt	gedrückt
67	gedrückt	gedrückt
68	gedrückt	gedrückt
69	gedrückt	gedrückt
70	gedrückt	gedrückt
71	gedrückt	gedrückt
72	gedrückt	gedrückt
73	gedrückt	gedrückt
74	gedrückt	gedrückt
75	gedrückt	gedrückt
76	gedrückt	gedrückt
77	gedrückt	gedrückt
78	gedrückt	gedrückt
79	gedrückt	gedrückt
80	gedrückt	gedrückt
81	gedrückt	gedrückt
82	gedrückt	gedrückt
83	gedrückt	gedrückt
84	gedrückt	gedrückt
85	gedrückt	gedrückt
86	gedrückt	gedrückt
87	gedrückt	gedrückt
88	gedrückt	gedrückt
89	gedrückt	gedrückt
90	gedrückt	gedrückt
91	gedrückt	gedrückt
92	gedrückt	gedrückt
93	gedrückt	gedrückt
94	gedrückt	gedrückt
95	gedrückt	gedrückt
96	gedrückt	gedrückt
97	gedrückt	gedrückt
98	gedrückt	gedrückt
99	gedrückt	gedrückt
100	gedrückt	gedrückt

Tabella 1. Die Zustände der Mausstate sind nur gelegentlich mit einem positiven Wert besetzbar.

Mausdaten in HL - Routinen

in Subform

- 8100 - Low Byte der X - Position
- 8101 - High Byte der X - Position
- 8102 - Low Byte der Y - Position
- 8103 - High Byte der Y - Position
- 8104 - Mouse Button 1 - Position
- 8105 - Mouse Button 2 - Position
- 8106 - Mouse Button 3 - Position
- 8107 - nicht benutzt
- 8108 - nicht benutzt
- 8109 - nicht benutzt
- 8110 - nicht benutzt
- 8111 - nicht benutzt
- 8112 - nicht benutzt
- 8113 - nicht benutzt
- 8114 - nicht benutzt
- 8115 - nicht benutzt
- 8116 - nicht benutzt
- 8117 - nicht benutzt
- 8118 - nicht benutzt
- 8119 - nicht benutzt
- 8120 - nicht benutzt
- 8121 - nicht benutzt
- 8122 - nicht benutzt
- 8123 - nicht benutzt
- 8124 - nicht benutzt
- 8125 - nicht benutzt
- 8126 - nicht benutzt
- 8127 - nicht benutzt
- 8128 - nicht benutzt
- 8129 - nicht benutzt
- 8130 - nicht benutzt
- 8131 - nicht benutzt
- 8132 - nicht benutzt
- 8133 - nicht benutzt
- 8134 - nicht benutzt
- 8135 - nicht benutzt
- 8136 - nicht benutzt
- 8137 - nicht benutzt
- 8138 - nicht benutzt
- 8139 - nicht benutzt
- 8140 - nicht benutzt
- 8141 - nicht benutzt
- 8142 - nicht benutzt
- 8143 - nicht benutzt
- 8144 - nicht benutzt
- 8145 - nicht benutzt
- 8146 - nicht benutzt
- 8147 - nicht benutzt
- 8148 - nicht benutzt
- 8149 - nicht benutzt
- 8150 - nicht benutzt
- 8151 - nicht benutzt
- 8152 - nicht benutzt
- 8153 - nicht benutzt
- 8154 - nicht benutzt
- 8155 - nicht benutzt
- 8156 - nicht benutzt
- 8157 - nicht benutzt
- 8158 - nicht benutzt
- 8159 - nicht benutzt
- 8160 - nicht benutzt
- 8161 - nicht benutzt
- 8162 - nicht benutzt
- 8163 - nicht benutzt
- 8164 - nicht benutzt
- 8165 - nicht benutzt
- 8166 - nicht benutzt
- 8167 - nicht benutzt
- 8168 - nicht benutzt
- 8169 - nicht benutzt
- 8170 - nicht benutzt
- 8171 - nicht benutzt
- 8172 - nicht benutzt
- 8173 - nicht benutzt
- 8174 - nicht benutzt
- 8175 - nicht benutzt
- 8176 - nicht benutzt
- 8177 - nicht benutzt
- 8178 - nicht benutzt
- 8179 - nicht benutzt
- 8180 - nicht benutzt
- 8181 - nicht benutzt
- 8182 - nicht benutzt
- 8183 - nicht benutzt
- 8184 - nicht benutzt
- 8185 - nicht benutzt
- 8186 - nicht benutzt
- 8187 - nicht benutzt
- 8188 - nicht benutzt
- 8189 - nicht benutzt
- 8190 - nicht benutzt
- 8191 - nicht benutzt
- 8192 - nicht benutzt
- 8193 - nicht benutzt
- 8194 - nicht benutzt
- 8195 - nicht benutzt
- 8196 - nicht benutzt
- 8197 - nicht benutzt
- 8198 - nicht benutzt
- 8199 - nicht benutzt

Zustand von Bit = 1

- Bit 0 - Taste ist gedrückt
- Bit 1 - Taste wurde seit der letzten Taste gedrückt
- Bit 2 - 1 oder 1 wurde nach dem letzten Tasten gedrückt
- Bit 3 - nicht benutzt
- Bit 4 - Interner Interrupt ausgelöst durch Buttonanpressen
- Bit 5 - Interner Interrupt ausgelöst durch Tastenrück
- Bit 6 - Interner Interrupt ausgelöst durch Tastenbewegung
- Bit 7 - nicht benutzt

Tabella 2. Durch optisches Signalfeld- und Decoderbausteine kann der Status der Maus erkannt werden.



Bild 3. Die veränderte Full-Drop-Maus.



Bild 4. Ein vergrößertes Auswahlfeld einer Zeichnung.

Aufruf der Mausdaten über Sprungtabelle

Asiater Byte mit einer 16

- 8110 - Low Byte für SETHOUSE
- 8111 - Low Byte für SETPRIORITY
- 8112 - Low Byte für READHOUSE
- 8113 - Low Byte für CLEARHOUSE
- 8114 - Low Byte für FORTHOUSE
- 8115 - Low Byte für CLEARPRIORITY
- 8116 - Low Byte für HOMEHOUSE
- 8117 - Low Byte für INTHOUSE

Tabella 3

Für House der Adressen 14012 bis 14019 können für mehrere Adressierung der Maus Hausnamen herausgegeben werden.

Koala-Bilder zum Anfassen



Abil 1: Eine übliche Leserschaft hat dem «Koala» nicht genaug.



Jetzt kann man
«Koala» oder «Super Sketch»-Bilder

mit dem «Koala Painter Hardcopy DIN A4» ausdrucken.

Es ist ein Programm, das Ihnen die
Möglichkeit anbietet, beliebige
Bilder (aus der ganzen Welt)
in Schwarz-Weiß oder in Graustufen
abzubilden. Das Programm ist sehr
einfach zu bedienen. Sie können
ein Bild auswählen, das Sie
abdrucken möchten, und das
Bild wird dann in Schwarz-Weiß
oder in Graustufen abgedruckt.

Das Programm ist sehr einfach zu
bedienen. Sie können ein Bild
auswählen, das Sie abdrucken
möchten, und das Bild wird dann
in Schwarz-Weiß oder in Graustufen
abgedruckt.

Das Programm ist sehr einfach zu
bedienen. Sie können ein Bild
auswählen, das Sie abdrucken
möchten, und das Bild wird dann
in Schwarz-Weiß oder in Graustufen
abgedruckt.

Das Programm ist sehr einfach zu
bedienen. Sie können ein Bild
auswählen, das Sie abdrucken
möchten, und das Bild wird dann
in Schwarz-Weiß oder in Graustufen
abgedruckt.

Das Programm ist sehr einfach zu
bedienen. Sie können ein Bild
auswählen, das Sie abdrucken
möchten, und das Bild wird dann
in Schwarz-Weiß oder in Graustufen
abgedruckt.

Das Programm ist sehr einfach zu
bedienen. Sie können ein Bild
auswählen, das Sie abdrucken
möchten, und das Bild wird dann
in Schwarz-Weiß oder in Graustufen
abgedruckt.

Das Programm ist sehr einfach zu
bedienen. Sie können ein Bild
auswählen, das Sie abdrucken
möchten, und das Bild wird dann
in Schwarz-Weiß oder in Graustufen
abgedruckt.

Ulrich Wagner (2)

LISTING DES MONATS

April 4.8 KByte

```

D=50+8*HUB;B0000=6+5070 2220
2470 B0000=B0000+50*POSITION 1,2,3 2000
4700 1100 10,20,7 10,20,7 10,20,7 2490 FOR
  1=1 TO 3:READ F
2480 FOR P=1 TO 3:DO 2 CTER -1:GOTO 4,F,10,
  P:NEXT P:U=2000:GOTO 2:NEXT 1:FOR P=1 TO
  3:U=U+20000:FOR I=1 TO 5
2490 NEXT I:NEXT P:GOTO 2460
2490 DATA 100,100,100,100
2477 REM *****
2500 U=U+170000:1=1+5:FOR 2504,HEAT:
  2505:IF I=140 THEN 2490
2510 IF 2511,1)=1 THEN FOR 2515,ACC
  K:2515=1+5070 2510
2520 IF 2511,1)=1 THEN FOR 2515,ACC
  K:2515=1+5070 2520
2530 IF 2511,1)=1 THEN FOR 2515,ACC
  K:2515=1+5070 2530
2540 IF 2511,1)=1 THEN FOR 2515,ACC
  K:2515=1+5070 2540
2550 FOR P=1 TO 3:NEXT P:GOTO 2500
2567 REM *****
2590 REM 4 DIGITE NAME #
2597 REM *****
4000 LAUT=1:1=0
4010 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4020 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4030 GOTO 4000
4040 1=1+1:1=1:1=1:1=1:1=1:1=1:1=1:1=1:1=1:1=1
4050 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4060 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4070 GOTO 4000
4080 IF 1=1 THEN 4085:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4090 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4100 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4110 GOTO 4000
4120 IF 1=1 THEN 4125:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4130 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4140 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4150 GOTO 4000
4160 IF 1=1 THEN 4165:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4170 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4180 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4190 GOTO 4000
4200 IF 1=1 THEN 4205:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4210 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4220 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4230 GOTO 4000
4240 IF 1=1 THEN 4245:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4250 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4260 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4270 GOTO 4000
4280 IF 1=1 THEN 4285:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4290 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4300 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4310 GOTO 4000
4320 IF 1=1 THEN 4325:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4330 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4340 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4350 GOTO 4000
4360 IF 1=1 THEN 4365:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4370 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4380 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4390 GOTO 4000
4400 IF 1=1 THEN 4405:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4410 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4420 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4430 GOTO 4000
4440 IF 1=1 THEN 4445:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4450 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4460 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4470 GOTO 4000
4480 IF 1=1 THEN 4485:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4490 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4500 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4510 GOTO 4000
4520 IF 1=1 THEN 4525:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4530 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4540 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4550 GOTO 4000
4560 IF 1=1 THEN 4565:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4570 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4580 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4590 GOTO 4000
4600 IF 1=1 THEN 4605:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4610 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4620 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4630 GOTO 4000
4640 IF 1=1 THEN 4645:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4650 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4660 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4670 GOTO 4000
4680 IF 1=1 THEN 4685:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4690 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4700 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4710 GOTO 4000
4720 IF 1=1 THEN 4725:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4730 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4740 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4750 GOTO 4000
4760 IF 1=1 THEN 4765:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4770 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4780 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4790 GOTO 4000
4800 IF 1=1 THEN 4805:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4810 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4820 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4830 GOTO 4000
4840 IF 1=1 THEN 4845:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4850 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4860 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4870 GOTO 4000
4880 IF 1=1 THEN 4885:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4890 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4900 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4910 GOTO 4000
4920 IF 1=1 THEN 4925:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4930 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4940 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4950 GOTO 4000
4960 IF 1=1 THEN 4965:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4970 FOR P,1 TO 10:1=1+4:1=1:U=U+100000
4980 ON P:GOTO 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
4990 GOTO 4000

```

```

4290 IF T=0 THEN GOTO 1000
4300 GOTO 1010
4310 REM *****
4320 NEXT I:GOTO 1010
4330 NEXT I:GOTO 1010
4340 NEXT I:GOTO 1010
4350 NEXT I:GOTO 1010
4360 NEXT I:GOTO 1010
4370 NEXT I:GOTO 1010
4380 NEXT I:GOTO 1010
4390 NEXT I:GOTO 1010
4400 NEXT I:GOTO 1010
4410 NEXT I:GOTO 1010
4420 NEXT I:GOTO 1010
4430 NEXT I:GOTO 1010
4440 NEXT I:GOTO 1010
4450 NEXT I:GOTO 1010
4460 NEXT I:GOTO 1010
4470 NEXT I:GOTO 1010
4480 NEXT I:GOTO 1010
4490 NEXT I:GOTO 1010
4500 NEXT I:GOTO 1010
4510 NEXT I:GOTO 1010
4520 NEXT I:GOTO 1010
4530 NEXT I:GOTO 1010
4540 NEXT I:GOTO 1010
4550 NEXT I:GOTO 1010
4560 NEXT I:GOTO 1010
4570 NEXT I:GOTO 1010
4580 NEXT I:GOTO 1010
4590 NEXT I:GOTO 1010
4600 NEXT I:GOTO 1010
4610 NEXT I:GOTO 1010
4620 NEXT I:GOTO 1010
4630 NEXT I:GOTO 1010
4640 NEXT I:GOTO 1010
4650 NEXT I:GOTO 1010
4660 NEXT I:GOTO 1010
4670 NEXT I:GOTO 1010
4680 NEXT I:GOTO 1010
4690 NEXT I:GOTO 1010
4700 NEXT I:GOTO 1010
4710 NEXT I:GOTO 1010
4720 NEXT I:GOTO 1010
4730 NEXT I:GOTO 1010
4740 NEXT I:GOTO 1010
4750 NEXT I:GOTO 1010
4760 NEXT I:GOTO 1010
4770 NEXT I:GOTO 1010
4780 NEXT I:GOTO 1010
4790 NEXT I:GOTO 1010
4800 NEXT I:GOTO 1010
4810 NEXT I:GOTO 1010
4820 NEXT I:GOTO 1010
4830 NEXT I:GOTO 1010
4840 NEXT I:GOTO 1010
4850 NEXT I:GOTO 1010
4860 NEXT I:GOTO 1010
4870 NEXT I:GOTO 1010
4880 NEXT I:GOTO 1010
4890 NEXT I:GOTO 1010
4900 NEXT I:GOTO 1010
4910 NEXT I:GOTO 1010
4920 NEXT I:GOTO 1010
4930 NEXT I:GOTO 1010
4940 NEXT I:GOTO 1010
4950 NEXT I:GOTO 1010
4960 NEXT I:GOTO 1010
4970 NEXT I:GOTO 1010
4980 NEXT I:GOTO 1010
4990 NEXT I:GOTO 1010

```


Rettet den letzten Baum

Die befürchtete Naturkatastrophe ist eingetreten: Die Umweltverschmutzung vernichtete alle Bäume. Bis auf einen. Retten Sie diesen Baum mit dem Commodore 64 im Spiel »Insect defense«.

Im Jahr 2257 kommt es zu einer unglücklichen Naturkatastrophe. Die meisten der Insektenschmutzung hat Besuche die toxischen Lebensformen vernichtet. Übrig geblieben sind der verbleibende Besitzer einer Spinnweben-Fabrik und eine Unmenge an Insekten, die es auf ihn abzielen. Beschützen abgesehen davon. Der Spinnweben-Fabrikant muss seine gesamte Spinnweben-Fabrik und auch in die Natur gegen die Plagegeister.

Das Insektenschmutz zuzunehmen sind die Insekten. Zu sechs Wochen gleichzeitig, die Insektenschmutz ist fast nicht zu stoppen. Als Entschädigung besteht der Spieler dafür einen unendlichen Spinnweben. Die Spinnweben sind mit dem »Kryostat« über die Insektenschmutz. Ein Druck auf dem Feuerknopf öffnet das Ventil der Düse und die Insekten werden durchgeblasen. Die ersten Insekten zerstören man drei Punkte. Die »Bio-Soc«-Anlagen unterstützen durch Insektenschmutz freie Produktion von Spinnweben, der Insektenschmutz beträgt bis 321 Punkten. Das Spiel ist zu Ende wenn man die 123 Insekten von dem Insektenschmutz zerstört. Die Bio-F1 beendet das Spiel wieder. (Autor: Wylabring)

Listung der »Insect defense«

18	118	118	118	118	118	118	118	118	118
22	118	118	118	118	118	118	118	118	118
24	118	118	118	118	118	118	118	118	118
48	118	118	118	118	118	118	118	118	118
60	118	118	118	118	118	118	118	118	118
72	118	118	118	118	118	118	118	118	118
84	118	118	118	118	118	118	118	118	118
96	118	118	118	118	118	118	118	118	118
108	118	118	118	118	118	118	118	118	118
120	118	118	118	118	118	118	118	118	118
132	118	118	118	118	118	118	118	118	118
144	118	118	118	118	118	118	118	118	118
156	118	118	118	118	118	118	118	118	118
168	118	118	118	118	118	118	118	118	118
180	118	118	118	118	118	118	118	118	118
192	118	118	118	118	118	118	118	118	118
204	118	118	118	118	118	118	118	118	118
216	118	118	118	118	118	118	118	118	118
228	118	118	118	118	118	118	118	118	118
240	118	118	118	118	118	118	118	118	118
252	118	118	118	118	118	118	118	118	118
264	118	118	118	118	118	118	118	118	118
276	118	118	118	118	118	118	118	118	118
288	118	118	118	118	118	118	118	118	118
300	118	118	118	118	118	118	118	118	118
312	118	118	118	118	118	118	118	118	118
324	118	118	118	118	118	118	118	118	118
336	118	118	118	118	118	118	118	118	118
348	118	118	118	118	118	118	118	118	118
360	118	118	118	118	118	118	118	118	118
372	118	118	118	118	118	118	118	118	118
384	118	118	118	118	118	118	118	118	118
396	118	118	118	118	118	118	118	118	118
408	118	118	118	118	118	118	118	118	118
420	118	118	118	118	118	118	118	118	118
432	118	118	118	118	118	118	118	118	118
444	118	118	118	118	118	118	118	118	118
456	118	118	118	118	118	118	118	118	118
468	118	118	118	118	118	118	118	118	118
480	118	118	118	118	118	118	118	118	118
492	118	118	118	118	118	118	118	118	118
504	118	118	118	118	118	118	118	118	118
516	118	118	118	118	118	118	118	118	118
528	118	118	118	118	118	118	118	118	118
540	118	118	118	118	118	118	118	118	118
552	118	118	118	118	118	118	118	118	118
564	118	118	118	118	118	118	118	118	118
576	118	118	118	118	118	118	118	118	118
588	118	118	118	118	118	118	118	118	118
600	118	118	118	118	118	118	118	118	118
612	118	118	118	118	118	118	118	118	118
624	118	118	118	118	118	118	118	118	118
636	118	118	118	118	118	118	118	118	118
648	118	118	118	118	118	118	118	118	118
660	118	118	118	118	118	118	118	118	118
672	118	118	118	118	118	118	118	118	118
684	118	118	118	118	118	118	118	118	118
696	118	118	118	118	118	118	118	118	118
708	118	118	118	118	118	118	118	118	118
720	118	118	118	118	118	118	118	118	118
732	118	118	118	118	118	118	118	118	118
744	118	118	118	118	118	118	118	118	118
756	118	118	118	118	118	118	118	118	118
768	118	118	118	118	118	118	118	118	118
780	118	118	118	118	118	118	118	118	118
792	118	118	118	118	118	118	118	118	118
804	118	118	118	118	118	118	118	118	118
816	118	118	118	118	118	118	118	118	118
828	118	118	118	118	118	118	118	118	118
840	118	118	118	118	118	118	118	118	118
852	118	118	118	118	118	118	118	118	118
864	118	118	118	118	118	118	118	118	118
876	118	118	118	118	118	118	118	118	118
888	118	118	118	118	118	118	118	118	118
900	118	118	118	118	118	118	118	118	118

438	118	118	118	118	118	118	118	118	118
450	118	118	118	118	118	118	118	118	118
462	118	118	118	118	118	118	118	118	118
474	118	118	118	118	118	118	118	118	118
486	118	118	118	118	118	118	118	118	118
498	118	118	118	118	118	118	118	118	118
510	118	118	118	118	118	118	118	118	118
522	118	118	118	118	118	118	118	118	118
534	118	118	118	118	118	118	118	118	118
546	118	118	118	118	118	118	118	118	118
558	118	118	118	118	118	118	118	118	118
570	118	118	118	118	118	118	118	118	118
582	118	118	118	118	118	118	118	118	118
594	118	118	118	118	118	118	118	118	118
606	118	118	118	118	118	118	118	118	118
618	118	118	118	118	118	118	118	118	118
630	118	118	118	118	118	118	118	118	118
642	118	118	118	118	118	118	118	118	118
654	118	118	118	118	118	118	118	118	118
666	118	118	118	118	118	118	118	118	118
678	118	118	118	118	118	118	118	118	118
690	118	118	118	118	118	118	118	118	118
702	118	118	118	118	118	118	118	118	118
714	118	118	118	118	118	118	118	118	118
726	118	118	118	118	118	118	118	118	118
738	118	118	118	118	118	118	118	118	118
750	118	118	118	118	118	118	118	118	118
762	118	118	118	118	118	118	118	118	118
774	118	118	118	118	118	118	118	118	118
786	118	118	118	118	118	118	118	118	118
798	118	118	118	118	118	118	118	118	118
810	118	118	118	118	118	118	118	118	118
822	118	118	118	118	118	118	118	118	118
834	118	118	118	118	118	118	118	118	118
846	118	118	118	118	118	118	118	118	118
858	118	118	118	118	118	118	118	118	118
870	118	118	118	118	118	118	118	118	118
882	118	118	118	118	118	118	118	118	118
894	118	118	118	118	118	118	118	118	118
906	118	118	118	118	118	118	118	118	118

Gespenster- jagd im Schneider

Kaum ist der Schneider-Computer am Markt, schon schicken uns Leser ihre ersten Programme. Eine kleine Jagd auf Geister zeigt die Basic-Fähigkeiten des CPC 464.

Gespensterjagd zeigt anhand eines Fortschrittsdiagramms die Schneider-spezifische Programmierung vom zum 60. April.

- Bewegt zum Interaktiv-Flaschen (Darstellung einer Gitterbox) über (Bewegung einer vom Spiel selbst anstehenden Bewegung)
- Window-Technik
- Joystick-Ableser von Basic
- Totale Überlegung (schon im vorherigen Jahr) (Unikat)

Nach Laden des Programms mit «OPEN» (0 oder 1) wird ein Startbildschirm geladen. Programm mit «RUN» wird das Spiel kurz beschreiben und ein Spiel aufgerufen. Das Spiel beginnt mit dem Startbildschirm (0 oder 1) und wird durch die Tasten «F1» bis «F4» gesteuert.

Im linken Window (Flaschen) befindet sich ein Spielfeld von 12 x 12 Gitterkästchen. Und ein gelber Zeiger. Auf diesem Spielfeld erscheinen nun Geister. Diese sind nach geladener Schlüsselnummer (0 bis 3) 4 Sekunden lang sichtbar und verschwinden. Und ein neuer Startbildschirm. Bei dem Spiel ist es ein interaktives Spiel. Von dem Window ist ein gelber Zeiger. Und ein Geister. Und ein Zeiger zu bewegen und es durch Drücken der Tasten «F1» bis «F4» zu bewegen.

Im rechten Window zeigt die Spielzeit die Zeit und der Punktzahl. Im Spiel sind noch einmal erschienen. Und ein Geister. Und ein Zeiger zu bewegen. Das Programm wird beendet, wenn der Aufbau des Spielfeldes unterbrochen wird (F1 bis F4). Das Programm zeigt in Modus 1 und zeigt auch in Modus 2. (0 oder 1) werden (Überprüfen) die F1 bis F4.

(Martin Bay) (4)

10 — 178	Erstellung von 10 x 10
180 — 198	Aufbau des Fensters
200 — 238	Erstellung von 10 x 10
240 — 308	Erstellung von 10 x 10
310 — 348	Erstellung von 10 x 10
350 — 388	Erstellung von 10 x 10
390 — 428	Erstellung von 10 x 10
430 — 468	Erstellung von 10 x 10
470 — 508	Erstellung von 10 x 10
510 — 548	Erstellung von 10 x 10
550 — 588	Erstellung von 10 x 10
590 — 628	Erstellung von 10 x 10
630 — 668	Erstellung von 10 x 10
670 — 708	Erstellung von 10 x 10

Programmschlüssel

Listing zu «Gespensterjagd»

```

10  REM *****
   REM 1. Erstellen Fenster 10x10
   REM 2. Erstellen Fenster 10x10
   REM 3. Erstellen Fenster 10x10
   REM 4. Erstellen Fenster 10x10
   REM 5. Erstellen Fenster 10x10
   REM 6. Erstellen Fenster 10x10
   REM 7. Erstellen Fenster 10x10
   REM 8. Erstellen Fenster 10x10
   REM 9. Erstellen Fenster 10x10
   REM 10. Erstellen Fenster 10x10
   REM 11. Erstellen Fenster 10x10
   REM 12. Erstellen Fenster 10x10
   REM 13. Erstellen Fenster 10x10
   REM 14. Erstellen Fenster 10x10
   REM 15. Erstellen Fenster 10x10
   REM 16. Erstellen Fenster 10x10
   REM 17. Erstellen Fenster 10x10
   REM 18. Erstellen Fenster 10x10
   REM 19. Erstellen Fenster 10x10
   REM 20. Erstellen Fenster 10x10
   REM 21. Erstellen Fenster 10x10
   REM 22. Erstellen Fenster 10x10
   REM 23. Erstellen Fenster 10x10
   REM 24. Erstellen Fenster 10x10
   REM 25. Erstellen Fenster 10x10
   REM 26. Erstellen Fenster 10x10
   REM 27. Erstellen Fenster 10x10
   REM 28. Erstellen Fenster 10x10
   REM 29. Erstellen Fenster 10x10
   REM 30. Erstellen Fenster 10x10
   REM 31. Erstellen Fenster 10x10
   REM 32. Erstellen Fenster 10x10
   REM 33. Erstellen Fenster 10x10
   REM 34. Erstellen Fenster 10x10
   REM 35. Erstellen Fenster 10x10
   REM 36. Erstellen Fenster 10x10
   REM 37. Erstellen Fenster 10x10
   REM 38. Erstellen Fenster 10x10
   REM 39. Erstellen Fenster 10x10
   REM 40. Erstellen Fenster 10x10
   REM 41. Erstellen Fenster 10x10
   REM 42. Erstellen Fenster 10x10
   REM 43. Erstellen Fenster 10x10
   REM 44. Erstellen Fenster 10x10
   REM 45. Erstellen Fenster 10x10
   REM 46. Erstellen Fenster 10x10
   REM 47. Erstellen Fenster 10x10
   REM 48. Erstellen Fenster 10x10
   REM 49. Erstellen Fenster 10x10
   REM 50. Erstellen Fenster 10x10
   REM 51. Erstellen Fenster 10x10
   REM 52. Erstellen Fenster 10x10
   REM 53. Erstellen Fenster 10x10
   REM 54. Erstellen Fenster 10x10
   REM 55. Erstellen Fenster 10x10
   REM 56. Erstellen Fenster 10x10
   REM 57. Erstellen Fenster 10x10
   REM 58. Erstellen Fenster 10x10
   REM 59. Erstellen Fenster 10x10
   REM 60. Erstellen Fenster 10x10
   REM 61. Erstellen Fenster 10x10
   REM 62. Erstellen Fenster 10x10
   REM 63. Erstellen Fenster 10x10
   REM 64. Erstellen Fenster 10x10
   REM 65. Erstellen Fenster 10x10
   REM 66. Erstellen Fenster 10x10
   REM 67. Erstellen Fenster 10x10
   REM 68. Erstellen Fenster 10x10
   REM 69. Erstellen Fenster 10x10
   REM 70. Erstellen Fenster 10x10
   REM 71. Erstellen Fenster 10x10
   REM 72. Erstellen Fenster 10x10
   REM 73. Erstellen Fenster 10x10
   REM 74. Erstellen Fenster 10x10
   REM 75. Erstellen Fenster 10x10
   REM 76. Erstellen Fenster 10x10
   REM 77. Erstellen Fenster 10x10
   REM 78. Erstellen Fenster 10x10
   REM 79. Erstellen Fenster 10x10
   REM 80. Erstellen Fenster 10x10
   REM 81. Erstellen Fenster 10x10
   REM 82. Erstellen Fenster 10x10
   REM 83. Erstellen Fenster 10x10
   REM 84. Erstellen Fenster 10x10
   REM 85. Erstellen Fenster 10x10
   REM 86. Erstellen Fenster 10x10
   REM 87. Erstellen Fenster 10x10
   REM 88. Erstellen Fenster 10x10
   REM 89. Erstellen Fenster 10x10
   REM 90. Erstellen Fenster 10x10
   REM 91. Erstellen Fenster 10x10
   REM 92. Erstellen Fenster 10x10
   REM 93. Erstellen Fenster 10x10
   REM 94. Erstellen Fenster 10x10
   REM 95. Erstellen Fenster 10x10
   REM 96. Erstellen Fenster 10x10
   REM 97. Erstellen Fenster 10x10
   REM 98. Erstellen Fenster 10x10
   REM 99. Erstellen Fenster 10x10
   REM 100. Erstellen Fenster 10x10

```


Listing 10 «Grafik»

```

10 XE = 0
20 DIM G(200), B(1024), D(1024), M(2
    0)
30 N = 0
40 S = 0
50 PC = 4 + ATN(1)
60 REM
70 HOME, VTAB 21
80 COLOR= 7
90 GOSUB 200
100 FOR I = 1 TO 10000
110 GOTO 140
120 GOSUB 300
130 GOSUB 510
140 NEXT I
150 GET A$
160 POKE = 16281,0
170 INPUT "PARAMETER SPEICHERN?";
    P$
180 IF P$ = "Y" THEN GOSUB 300
190 INPUT "PARAMETER LISTEN?";L$

200 IF P$ = "Y" THEN GOSUB 300
210 INPUT "MOCH GIB BILD?";C$
220 SF = 0
230 IF J$ = "Y" THEN 40
240 END
250 IF SF = 1 THEN 200
260 INPUT "PARAMETER 1";1XP
270 IF 1P > 240 OR 1P = 0 THEN 2
    00
280 INPUT "PARAMETER 2";2YP
290 IF 2P > 240 OR 2P = 0 THEN 2
    00
300 INPUT "GRUNDZEILE (1-4)";1Z
310 IF 1Z < 4 OR 1Z > 4 THEN 300
320 POKE = 16282,0
330 RETURN
340 REM -----
350 ON M GOTO 160,170,180,190
360 XA = XM:XA = SIN(1) * XP * P
    1 / 1000 + 170 + 100
370 YA = YM:YA = COS(1) * YP * P
    1 / 1000 + 70 + 70
380 RETURN
390 XA = XM:XA = SIN(1) * XP * P
    1 / 1000 + 100 + 100
400 YA = YM:YA = SIN(1) * YP * P
    1 / 1000 + 70 + 70
410 RETURN
420 XA = XM:XA = 1 SIN(1) * XP *
    P1 / 1000 + COS(1) * YP * P
    1 / 1000 + 100 + 100
430 YA = YM:YA = COS(1) * YP * P
    1 / 1000 + 70 + 70
440 RETURN
450 XA = XM:XA = COS(1) * XP * P
    1 / 1000 + 170 + 170
460 YA = YM:YA = 1 SIN(1) * YP *
    P1 / 1000 + COS(1) * YP * P
    1 / 1000 + 70 + 70
470 RETURN
480 IF PEEK( = 16284) = 127 THEN
    POKE = 16284,24: GOTO 160
490 RETURN
500 REM --- ZEICHEN ---
510 IF I = 1 THEN 500
520 P=PEEK(XA, YA TO XM, YN
530 IF (INT(XA / 255) * 2 = 1
    INT(XA / 255) * 2) AND (INT
    (YA / 255) * 2 = 1 INT(YA /
    255) * 2) THEN 150
540 RETURN
550 XS = INT(XA + 120)
560 YS = INT(YA + 120)
570 RETURN
580 N = N + 1: IF N = 20 THEN 420
590 D(N) = XP
600 M(N) = Y
610 D(N) = YP
620 RETURN
630 FOR YD = 1 TO 20
640 D(YD) = D(YD) + 1
650 M(YD) = M(YD) + 1
660 D(YD) = D(YD) +
670 NEXT YD
680 N = 20
690 GOTO 520
700 HOME
710 FOR YD = 1 TO 20
720 NEXT
730 PRINT YD, TAB(10);D(YD); TAB(
    20);E(YD); TAB(30);M(YD);
740 NEXT YD
750 INPUT "WALL?";P$
760 SF = D(F3);ZF = D(F3)
770 Z = M(F3)
780 SF = 1
790 GOTO 40

```


GRAFIK-LISTINGS

Demo-Listing

100	100	100	100
101	101	101	101
102	102	102	102
103	103	103	103
104	104	104	104
105	105	105	105
106	106	106	106
107	107	107	107
108	108	108	108
109	109	109	109
110	110	110	110
111	111	111	111
112	112	112	112
113	113	113	113
114	114	114	114
115	115	115	115
116	116	116	116
117	117	117	117
118	118	118	118
119	119	119	119
120	120	120	120
121	121	121	121
122	122	122	122
123	123	123	123
124	124	124	124
125	125	125	125
126	126	126	126
127	127	127	127
128	128	128	128
129	129	129	129
130	130	130	130
131	131	131	131
132	132	132	132
133	133	133	133
134	134	134	134
135	135	135	135
136	136	136	136
137	137	137	137
138	138	138	138
139	139	139	139
140	140	140	140
141	141	141	141
142	142	142	142
143	143	143	143
144	144	144	144
145	145	145	145
146	146	146	146
147	147	147	147
148	148	148	148
149	149	149	149
150	150	150	150



Aktion Apfelsaft!

Wir suchen »saftige« Apple-Listings für Genießer. Wir bieten einen »saftigen« Gewinn.

2000 Mark

Wir suchen für unsere Apple-Listings 2000 Markte für tolle Grafiken. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren.

Wir suchen für unsere Apple-Listings 2000 Markte für tolle Grafiken. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren.

Wir suchen für unsere Apple-Listings 2000 Markte für tolle Grafiken. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren.

Wir suchen für unsere Apple-Listings 2000 Markte für tolle Grafiken. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren.

Wir suchen für unsere Apple-Listings 2000 Markte für tolle Grafiken. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren.

Wir suchen für unsere Apple-Listings 2000 Markte für tolle Grafiken. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren.

Wir suchen für unsere Apple-Listings 2000 Markte für tolle Grafiken. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren. Wir suchen Genießer, die sich für tolle Grafiken interessieren.

Flotte Primzahlen in Hisoft-Pascal

Es gibt verschiedene Wege Primzahlen zu finden. Eine ein- oder mehr Zehner mit allen Ziffern zwischen zwei und fünf bis fünfzig untersucht werden. Falls einer der Tests positiv ausfällt ist es keine Primzahl.

Erheblich schneller aber auch speicherintensiver ist die von Eratosthenes vor über 2000 Jahren beschriebene Methode, die man heute als Sieb des Eratosthenes bezeichnet. Bei dieser Zuerst enthält das Sieb alle Zahlen bis zur Obergrenze. Dann werden nacheinander alle Vielfachen der bereits entdeckten Primzahlen heraus. Da wiederum die nächsten Zahlen probiert werden, dies alle durch drei Verfahren durch alle durch fünf fortgesetzt und so weiter.

```
p := 1;
for i := 2 to 1000 do
  if i mod 2 = 0 then
    p := 0;
  if i mod 3 = 0 then
    p := 0;
  if i mod 5 = 0 then
    p := 0;
  if i mod 7 = 0 then
    p := 0;
  if p = 1 then
    write(i);
```

Variableisolierte

Erkennbarerweise läßt sich das Programm diese einfache Aufgabe sehr ungenügend lösen, da die folgende Pascal-Programme nicht nur das kürzeste, sondern auch die sehr eleganteste Notationsschreibweise noch mit viel Aufwand regelmäßig beschreiben, wenn man Primzahlen bereits als bekannt vorausgesetzt werden. Das war aber eine neue Aufgabe.

Das Pascal-Programm, mit dem Hisoft Pascal Compiler für den Spectrum aufbereitet, benötigt die Primzahlen bis 7000 in weniger als einer Sekunde. Zahlenerkennung hier schneller als gleich schnell. Das Computersystem dauert jedoch länger. Die

Primzahl-Programme gibt es fast wie Sand am Meer. Doch solche Programme sind geeignet, um neue Programmiersprachen auszuprobieren oder die Geschwindigkeit eines Computers zu messen.

Obgleich die untersuchten Zahlenlisten beim Spectrum bei knapp unter 20.000 Bytes. Von 48 KByte RAM werden 2 KByte von Hisoft-Pascal und 20 KByte vom Compiler beim Aufruf der Datei für das Programm verfügbar. Auch wenn ich diesen Programmen keine Aufgaben mehr beibringe, sind möglich, wenn die übertriebene Programmsprache oder Spiel der Zahl (5) wie Ziffern statt der ein Computer angeben.

(Lutz Köhler)

Das Primzahlen-Listing mit dem Sieb des Eratosthenes:

```
PROGRAM PRIMZAHN;
CONST MAX=17000;
VAR I,J: INTEGER;
    P: ARRAY [2..MAX] OF
    BOOLEAN;
BEGIN
  FOR I:=2 TO MAX DO
    P[I]:=TRUE;
  FOR I:=2 TO TRUNC(SQRT(MAX)) DO
    IF P[I] THEN
      FOR J:=I*I TO MAX DIV I DO
        P[J]:=FALSE;
  FOR I:=2 TO MAX DO
    IF P[I] THEN WRITE(I);
  END;
```

Wie die Bilder laufen lernen

Bei Atari-Computern ist es kein leichtes Unterfangen, bewegte Grafiken, sogenannte «Player Missiles», zu erzeugen. Das nachfolgende Utility «Power-Mover» vereinfacht die Produktion von laufenden Bildern für alle Atari-Computer.

Das Programm «PM-Mover» handelt es sich um ein Utility mit dieser Hilfe Player-Missile Grafiken schnell und einfach im Screen verschoben können. Das Mischen Programm wird immer von Screen gespeichert, aber von Jiff-Tab verfügbar ist.

Nachdem Sie das Programm abgelesen haben — beachten Sie unbedingt die Hinweise zur Eingabe beim Aufruf des Movers — (Wird die die Programm PM-Mover so I setzen für das Demo vor Mischen Sie der PM-Mover in anderen Programm mehr zu schreiben. Mischen Sie das Programm für verschickbare TO übernehmen. Diese sollten dann die Anfangs-Pass-Port

Find Label

Dieses Maschinencode-Programm für den 48-KByte-Spectrum dient der Variablen-Suche in Basic-Programmen.

Das Programm kann mit Load "" Gocon geladen werden, auch wenn sich andere Basic-Programme gleichzeitig auf dem Speicherplatzier 04020 bis 05220 abfinden. Das Programm findet und speichert die Adressen aller Variablen (RAM) die mit dem Befehl RANDOMIZE USR 0-40200 in einem anderen Programm definiert sind.

```
(0) String
(1) " String
(2) String "
(4) " String "
Eingabe (1 bis 4)
```

Es kann nur zweistellige Variablen (bis 4) ausgewählt werden.

Notierte 1: Es wird genau der String gesucht, der eingegeben wird.

Notierte 2: Der gefundene String muß in Klammern eingeschlossen sein, abschließend. Vor dem String können beliebige Zeichen stehen.

Notierte 3: Der gefundene String muß vor Anfang überstrichen sein (es dürfen keine Zeichen davorstehen). Nach dem Stern können beliebige Zeichen stehen.

Notierte 4: Bei dem gefundenen String können beliebige Zeichen davor und dahinter Zeichen stehen.

Nach der Eingabe (1 bis 4) wird der Bildschirm gelöscht. Es erscheint folgende Liste:

<Gesuchte (1 *) Variable

** Hier ist die Adresse der Variable angegeben

*** Hier wird der String angegeben

Bei den gegebenen Zeichen werden automatisch Leer ** angesetzt. Es sind maximal 11 Zeichen möglich. Bei Eingabe von weniger als 10 Zeichen muß jeder Platz 481624, die Suche eingestellt werden. Die Eingabe von 10 Zeichen beginnt die Suche automatisch.

Gefundene Variablen

```
VAR1 (0416,4)
ANDAL
PRODA
SPELH
NAMES
BTTI
```

AT

```
SOVAR
WAGAB
ZOLE
```

```
0000 LOST B
0001 SCHNEM
0002 VPEB
0003 PROG
0780 ATTP
```

```
40 0416 bis 04200000 String
40 0416 bis 04160000
Adressen des Basic-Programms
40 0416 bis 04160000
40 0416 bis 04160000
1 bis 0416 bis 04160000
2 bis 0416 bis 04160000
3 bis 0416 bis 04160000
```

```
40 0416 bis 04160000
40 0416 bis 04160000
40 0416 bis 04160000
40 0416 bis 04160000
40 0416 bis 04160000
40 0416 bis 04160000
40 0416 bis 04160000
40 0416 bis 04160000
40 0416 bis 04160000
40 0416 bis 04160000
```

String	Teil	Beschreibung
1		Definiert Programmierung. Die in einer Zeile angegeben das Basic Programm suchen
2		Definiert die Variable
3		Definiert die Variable
4		Definiert die Variable
00 bis 10		Speicherbereich
01 bis 02		Speicherbereich
03 bis 04		Speicherbereich
05 bis 06		Speicherbereich
07 bis 08		Speicherbereich
09 bis 10		Speicherbereich
11 bis 12		Speicherbereich
13 bis 14		Speicherbereich
15 bis 16		Speicherbereich
17 bis 18		Speicherbereich
19 bis 20		Speicherbereich
21 bis 22		Speicherbereich
23 bis 24		Speicherbereich
25 bis 26		Speicherbereich
27 bis 28		Speicherbereich
29 bis 30		Speicherbereich
31 bis 32		Speicherbereich
33 bis 34		Speicherbereich
35 bis 36		Speicherbereich
37 bis 38		Speicherbereich
39 bis 40		Speicherbereich
41 bis 42		Speicherbereich
43 bis 44		Speicherbereich
45 bis 46		Speicherbereich
47 bis 48		Speicherbereich
49 bis 50		Speicherbereich
51 bis 52		Speicherbereich
53 bis 54		Speicherbereich
55 bis 56		Speicherbereich
57 bis 58		Speicherbereich
59 bis 60		Speicherbereich
61 bis 62		Speicherbereich
63 bis 64		Speicherbereich
65 bis 66		Speicherbereich
67 bis 68		Speicherbereich
69 bis 70		Speicherbereich
71 bis 72		Speicherbereich
73 bis 74		Speicherbereich
75 bis 76		Speicherbereich
77 bis 78		Speicherbereich
79 bis 80		Speicherbereich
81 bis 82		Speicherbereich
83 bis 84		Speicherbereich
85 bis 86		Speicherbereich
87 bis 88		Speicherbereich
89 bis 90		Speicherbereich
91 bis 92		Speicherbereich
93 bis 94		Speicherbereich
95 bis 96		Speicherbereich
97 bis 98		Speicherbereich
99 bis 100		Speicherbereich

Verbleibend

Programmieren

TIPS- UND TRICKS-LISTINGS

0011	SEB3	SE3	1-4	
0018	BAUER	SE3	1-4	
0019	BRILL	SE3	1-4	
0020		SE3	1	
0021	SEB1	SE3	1	
0022		SE3	4	
0023		SE3	4	
0024	SEB2	SE3	4	String *
0025		SE3	4	
0026		SE3	4	
0027		SE3	4	
0028		SE3	4	
0029	SEB3	SE3	4	String *
0030		SE3	4	
0031		SE3	4	
0032		SE3	4	
0033		SE3	4	
0034	SEB4	SE3	4	String *
0035		SE3	4	
0036		SE3	4	
0037		SE3	4	
0038	SEB5	SE3	4	String *
0039		SE3	4	
0040		SE3	4	
0041		SE3	4	
0042		SE3	4	
0043		SE3	4	
0044	SEB6	SE3	4	String *
0045		SE3	4	
0046		SE3	4	
0047		SE3	4	
0048	SEB7	SE3	4	String *
0049		SE3	4	
0050		SE3	4	
0051	SEB8	SE3	4	String *
0052		SE3	4	
0053		SE3	4	
0054		SE3	4	
0055		SE3	4	
0056		SE3	4	
0057		SE3	4	
0058		SE3	4	
0059		SE3	4	
0060		SE3	4	
0061		SE3	4	
0062		SE3	4	
0063		SE3	4	
0064		SE3	4	
0065		SE3	4	
0066		SE3	4	
0067		SE3	4	
0068		SE3	4	
0069		SE3	4	
0070		SE3	4	
0071		SE3	4	
0072		SE3	4	
0073		SE3	4	
0074		SE3	4	
0075		SE3	4	
0076		SE3	4	
0077		SE3	4	
0078		SE3	4	
0079		SE3	4	
0080		SE3	4	
0081		SE3	4	
0082		SE3	4	
0083		SE3	4	
0084		SE3	4	

Discombiner-Listing
(Fortsetzung)

0085		SE3	4	
0086		SE3	4	
0087		SE3	4	
0088		SE3	4	
0089		SE3	4	
0090		SE3	4	
0091		SE3	4	
0092		SE3	4	
0093		SE3	4	
0094		SE3	4	
0095		SE3	4	
0096		SE3	4	
0097		SE3	4	
0098		SE3	4	
0099		SE3	4	
0100		SE3	4	
0101		SE3	4	
0102		SE3	4	
0103		SE3	4	
0104		SE3	4	
0105		SE3	4	
0106		SE3	4	
0107		SE3	4	
0108		SE3	4	
0109		SE3	4	
0110		SE3	4	
0111		SE3	4	
0112		SE3	4	
0113		SE3	4	
0114		SE3	4	
0115		SE3	4	
0116		SE3	4	
0117		SE3	4	
0118		SE3	4	
0119		SE3	4	
0120		SE3	4	
0121		SE3	4	
0122		SE3	4	
0123		SE3	4	
0124		SE3	4	
0125		SE3	4	
0126		SE3	4	
0127		SE3	4	
0128		SE3	4	
0129		SE3	4	
0130		SE3	4	
0131		SE3	4	
0132		SE3	4	
0133		SE3	4	
0134		SE3	4	
0135		SE3	4	
0136		SE3	4	
0137		SE3	4	
0138		SE3	4	
0139		SE3	4	
0140		SE3	4	
0141		SE3	4	
0142		SE3	4	
0143		SE3	4	
0144		SE3	4	
0145		SE3	4	
0146		SE3	4	
0147		SE3	4	
0148		SE3	4	
0149		SE3	4	
0150		SE3	4	
0151		SE3	4	
0152		SE3	4	
0153		SE3	4	
0154		SE3	4	
0155		SE3	4	
0156		SE3	4	
0157		SE3	4	
0158		SE3	4	
0159		SE3	4	
0160		SE3	4	
0161		SE3	4	
0162		SE3	4	
0163		SE3	4	
0164		SE3	4	
0165		SE3	4	
0166		SE3	4	
0167		SE3	4	
0168		SE3	4	
0169		SE3	4	
0170		SE3	4	
0171		SE3	4	

TIPS- UND TRICKS-LISTINGS

```

0151  ASCII  INC  HL
0154  LD  B,5
0155  LD  A,(RST00E)
0156  LD  D,0,40
0157  SUB  0
0158  CALL 3,30000F
0159  LD  A,(RST00E)
0160  LD  B,700
0161  SUB  0
0162  CALL 3,30000F
0163  DEC  HL
0164  POP  HL
0165  LD  A,7
0166  LDR  B
0167  JP  0,0000
0168  LD  HL,(RST00A)
0169  INC  HL
0170  TRD  HL
0171  INC  HL
0172  LD  SP,0000
0173  MVI  M
0174  LDI  M
0175  LD  DE,(RST0000)
0176  AND  HL,DE
0177  DEC  HL
0178  LD  (RST00A),HL
0179  LD  A,1
0180  LD  (RST00),A
0181  LD  A,(RST000F)
0182  TRD  A
0183  LD  (RST00F),A
0184  LD  B,30
0185  LDR  B
0186  JR  2,0000C
0187  XORHL  LD  A,20
0188  LD  (RST),A
0189  LD  A,2
0190  CALL 10000F
0191  LD  DE,0F
0192  LD  BC,2
0193  CALL 20000F
0194  LD  A,(RST00E)
0195  LD  B,8
0196  LD  A,(RST00E)+1
0197  LD  C,8
0198  CALL 1,0000
0199  JP  0000F
0200  POP  POP  HL
0201  JP  FINE
0202  LD  A,2
0203  LD  (RST00F),A
0204  LD  A,(RST0000F)
0205  LD  B,3
0206  /DO  B
0207  LD  (RST00F),A
0208  LD  B,30
0209  LDR  B
0210  JR  2,0000
0211  .F  0000
0212  .M  A
0213  LD  (RST00F),A
0214  LD  A,0
0215  LD  (RST00F),A
0216  LD  A,2
0217  CALL 10000F
0218  LD  DE,(RST00A)
0219  LD  BC,8
0220  CALL 20000F

```

```

0221  LD  A,0
0222  LD  (RST00F),A
0223  .M  M
0224  CALL 00000F
0225  LD  A,(RST00C)
0226  LD  B,7
0227  SUB  2
0228  JR  BC,10000
0229  LD  A,2
0230  CALL 10000F
0231  LD  B,20
0232  CALL 00000F
0233  LD  (RST00)
0234  LD  HL,(RST00E)
0235  TRD  HL
0236  INC  HL
0237  TRD  HL
0238  LD  HL
0239  MVI  M
0240  MVI  M
0241  LD  DE,(RST0000)
0242  AND  HL,DE
0243  LDR  HL
0244  LD  (RST00A),HL
0245  JP  01000F
0246  .M  M
0247  LD  A,0
0248  LD  (RST),A
0249  LD  B,1
0250  LD  A,0C
0251  LD  (RST),HL
0252  LD  B,1
0253  LD  A,0C
0254  LD  B,0
0255  LD  A,00
0256  SUB  (HL)
0257  MVI  1
0258  LD  B,1
0259  LD  A,010
0260  AND  (HL)
0261  MVI  7
0262  TR  B,0
0263  MVI  B
0264  .M  M
0265  CALL 10000F
0266  CALL 00000F
0267  JP  0
0268  LD  (RST00E),A
0269  LD  (RST00),A
0270  LD  A,2
0271  LD  (RST00F),A
0272  LD  A,2
0273  CALL 10000F
0274  LD  DE,(RST00E)
0275  LD  BC,30
0276  CALL 20000F
0277  LD  DE,0000
0278  LD  BC,10
0279  CALL 20000F
0280  LD  DE,(RST00E)
0281  LD  BC,10
0282  CALL 20000F
0283  LD  DE,0000
0284  LD  BC,10
0285  CALL 20000F
0286  LD  DE,(RST00E)
0287  LD  BC,10
0288  CALL 20000F

```

TIPS- UND TRICKS-LISTINGS

0889	HAL	LD	HL, 2000,
0890		LD	(HL), 0
0891		HALT	
0892		CALL	00000
0893		LD	A, 0
0894		LD	HL, 2000
0895	END	ST	A, A
0896		ADD	B
0897		INC	(HL)
0898		JR	0, 0000
0899		INC	B
0900		LD	A, 0
0901		INC	B
0902		LD	HL, 0001
0903		ST	(HL)
0904	END	LD	A, 0
0905		INC	B
0906		CALL	00010
0907		CALL	00000
0908		LD	HL, 00000
0909		POP	HL
0910		LD	A, (HL)
0911		LD	(HL), A
0912		LD	HL, 0000
0913		LD	(HL), A
0914		LD	A, 0
0915		CALL	00010
0916		LD	HL, 00000
0917		LD	HL, 01
0918		CALL	00000
0919		LD	HL, 00000
0920		LD	HL, 12
0921		CALL	00000
0922		LD	HL, 00000
0923		INC	HL
0924		LD	(HL), A
0925		LD	A, 0
0926		LD	HL, 00000
0927		LD	(HL), A
0928		LD	A, 0
0929		LD	HL, 00000
0930		LD	(HL), A
0931		LD	A, 0
0932		LD	HL, 00000
0933		LD	(HL), A
0934		LD	A, 0
0935	END	LD	(HL), A
0936		HALT	
0937		CALL	00000
0938		LD	HL, 00000
0939		POP	A
0940		POP	A
0941		ADD	(HL)
0942		JR	0, 0000
0943		LD	A, 10
0944		POP	(HL)
0945		JR	0, 0000
0946		CALL	00000
0947		POP	A
0948		POP	B
0949		JR	0, 0000
0950		POP	HL
0951		LD	A, (HL)
0952		LD	(HL), A
0953		LD	A, B
0954		LD	(HL), A
0955		LD	A, 0
0956		LD	(HL), A
0957		LD	(HL), A
0958		LD	A, (HL)
0959		LD	(HL), A
0960		LD	HL, 00
0961		INC	B
0962		POP	HL
0963		LD	HL, 00
0964		LD	A, 0
0965		CALL	00000
0966		LD	HL, 0000
0967		LD	HL, 0000
0968		LD	HL, 00
0969		LD	HL, 00
0970		LD	HL, 0000
0971		LD	HL, 0000
0972		LD	HL, 0000
0973		LD	HL, 0000
0974		LD	HL, 00
0975		LD	HL, 00
0976		LD	HL, 00
0977		LD	HL, 00
0978		LD	HL, 00
0979		LD	HL, 00
0980		LD	HL, 00
0981		LD	HL, 00
0982		LD	HL, 00
0983		LD	HL, 00
0984		LD	HL, 00
0985		LD	HL, 00
0986		LD	HL, 00
0987		LD	HL, 00
0988		LD	HL, 00
0989		LD	HL, 00
0990		LD	HL, 00
0991		LD	HL, 00
0992		LD	HL, 00
0993		LD	HL, 00
0994		LD	HL, 00
0995		LD	HL, 00
0996		LD	HL, 00
0997		LD	HL, 00
0998		LD	HL, 00
0999		LD	HL, 00

Dassembler-Listing
Schaltz

Was ist logischer als ein normales Computer-Magazin,
das erst mal Ihnen sagt,
was Sie Ihrem Computer sagen müssen, damit er
irgendwann etwas für Sie tun kann?

INPUT 64 DAS ELEKTRONISCHE MAGAZIN 1/85
Infos · News · Programme · Unterhaltung · Tips DM 12,80

Tower



Feuerwehr



Außerdem
finden und sehen Sie
in dieser Ausgabe

- den
Video-Chip —
dunkel im Fokus
- Komplett-
Echtzeitverwaltung —
das nächste
Wortprogramm
des Jahrhunderts
- Willkomm
3000 DM
zu gewinnen

**Synthesizer-
Controller**

Logischer ist ein elektroni das Ihrem Computer direkt sagt

**INPUT macht aus Computer-Frust
Computer-Lust.**

Am Monatsanfang werden Sie es bestimmt nicht
wollen, es werden viele Wochen bis zur letzten Ausgabe des
Magazins mit Software-Charakter. Das Magazin des
Ihre Microcomputer Magazine solltet "best" und es
Sie weiter gibt. Diese Information über Input-Entwick-
per diese Magazine.

**INPUT bringt volles Programm
durch Super-Tape-Verfahren.**

Der Name "Home Video" - bekannt seit mehreren
Jahren im Computer-Magazin "IT" - bringt Sie die
Programme des INPUT-INPUT ist ein "Super-
Tape" das Sie mit 120 000 Bytes pro Sekunde aufspei-
chern als normal. Es speichert die Daten in einem
die Daten nicht nur ein und stellt INPUT vor.

**INPUT gibt es jetzt als INPUT 64,
speziell für den Commodore 64.**

Wahre INPUT-Magazine für Ihren Computer-
Tage werden Input INPUT ist spezielle Charakter-
Software - die Informationen werden Ihnen mit der
durch die mehr Software möglich.

**INPUT für nur 12 Mark 80 jetzt
überall, wo es Zeitschriften gibt.**

INPUT-Magazine Computer-Magazine sind über alle
Ebenen zum Beispiel, wie in jeder Zeitschrift für
12 Mark 80 INPUT kommt jeden Monat aus. Wenn
Sie INPUT - nicht bereit.

sches Computer-Magazin, , was er sofort für Sie tun kann.

Sensationspreis:
Alles komplett nur 12 Mark 80.



INPUT.
Das Computer-Magazin auf Computer-Cassette.



HOTLINE 0211 - 68014 03

**TIPS DES MONATS: SHERLOCK Spectrum Cos. 49,—
 SHOULDER DASH C 84 Cos. 24,90, Disk 49,—
 UNDERWURLE Spectrum 44,—
 8 NIGHT LONG Spectrum 22,—**

SHERLOCK SPECTRUM COS. 49,—

Das ist ein Textblock, der die Beschreibung für das Spiel 'Sherlock Spectrum Cos.' enthält. Der Text ist sehr klein und schwer lesbar, aber er scheint die Spielmechanik und die Handlung zu beschreiben.

SHOULDER DASH C 84 COS. 24,90, DISK 49,—

Das ist ein Textblock, der die Beschreibung für das Spiel 'Shoulder Dash C 84 Cos.' enthält. Es scheint sich um ein Action- oder Shooterspiel zu handeln.

UNDERWURLE SPECTRUM 44,—

Das ist ein Textblock, der die Beschreibung für das Spiel 'Underwurle Spectrum' enthält. Der Text ist ebenfalls sehr klein.

8 NIGHT LONG SPECTRUM 22,—

Das ist ein Textblock, der die Beschreibung für das Spiel '8 Night Long Spectrum' enthält.

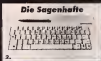
Das ist ein Textblock, der die Beschreibung für das Spiel '8 Night Long Spectrum' enthält. Es enthält Details über die Spielmechanik und die Handlung.

Infos über Neuerscheinungen - Lieferungen
 per Bitpostcard-Nachnahme - Komplett-Preziosität anfordern

Toysoft

4000 Düsseldorf 1 - Humboldtstraße 64

Damit Sie im Bild sind ..



1. 1000 Wörter
2. Die Sagenhafte
3. Aus der Wärdige
4. QL-Parallel druckerinterface
5. Spezial für QL
6. Die Screen TV von Philips
7. Weltneuheit
8. ... unsere Superangebote für Sinclair Spectrum
9. LichtPen
10. 1000 Wörter
11. ... unsere Superangebote für Sinclair Spectrum
12. ... unsere Superangebote für Sinclair Spectrum
13. ... unsere Superangebote für Sinclair Spectrum
14. ... unsere Superangebote für Sinclair Spectrum
15. ... unsere Superangebote für Sinclair Spectrum
16. ... unsere Superangebote für Sinclair Spectrum
17. ... unsere Superangebote für Sinclair Spectrum
18. ... unsere Superangebote für Sinclair Spectrum

... unsere Superangebote für Sinclair Spectrum



GRATIS!

Die kostenlose Zeitschrift '1000 Wörter' ist ein Muss für jeden Sinclair-Spectrum-Besitzer.

Wir danken Sie auch für Ihre Treue!

MICROCOMPUTER LADEN - der Zehehör-Spezialist in Berlin

Wir sind dreimal in Berlin:

Zentrale und Postanschrift:
Linsenhofweg 8b, 101
1-15, T. 030 62 91

Filialen:
Linsenhof 70, 1-12
Tel. 030 234 10 52
Kudoweg 3, 1-44
Tel. 030 601 52 11

Verkaufsförderungen:
Bei einem Kauf von 100,- DM oder mehr erhalten Sie ein wertvolles Geschenk. Bei einem Kauf von 200,- DM oder mehr erhalten Sie ein wertvolles Geschenk. Bei einem Kauf von 300,- DM oder mehr erhalten Sie ein wertvolles Geschenk.

HAPPY SOFTWARE

Heiße Programme für Spieler, Tüftler und Leute mit starken Nerven — zu starken Preisen!

* Action * Adventure * Grafik * Sound *



Kestrel
 Ein Action-Adventure Spiel mit 3D-Graphik. Sie sind ein Kestrel, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar.
DM 48,-*



Höhlenkerle
 Ein Action-Adventure Spiel mit 3D-Graphik. Sie sind ein Höhlenkerl, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar.
DM 48,-*



Super Bunny
 Ein Action-Adventure Spiel mit 3D-Graphik. Sie sind ein Super Bunny, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar.
DM 48,-*



Super Bunny
 Ein Action-Adventure Spiel mit 3D-Graphik. Sie sind ein Super Bunny, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar.
DM 48,-*



Sungly
 Ein Action-Adventure Spiel mit 3D-Graphik. Sie sind ein Sungly, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar.
DM 48,-*



Mystery
 Ein Action-Adventure Spiel mit 3D-Graphik. Sie sind ein Mystery, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar.
DM 48,-*



Mystery
 Ein Action-Adventure Spiel mit 3D-Graphik. Sie sind ein Mystery, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar.
DM 48,-*

- 1. Die Welt ist voll von Gefahren. Sie sind ein Held, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar. **DM 48,-***
- 2. Die Welt ist voll von Gefahren. Sie sind ein Held, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar. **DM 48,-***
- 3. Die Welt ist voll von Gefahren. Sie sind ein Held, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar. **DM 48,-***
- 4. Die Welt ist voll von Gefahren. Sie sind ein Held, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar. **DM 48,-***
- 5. Die Welt ist voll von Gefahren. Sie sind ein Held, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar. **DM 48,-***
- 6. Die Welt ist voll von Gefahren. Sie sind ein Held, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar. **DM 48,-***
- 7. Die Welt ist voll von Gefahren. Sie sind ein Held, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar. **DM 48,-***
- 8. Die Welt ist voll von Gefahren. Sie sind ein Held, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar. **DM 48,-***
- 9. Die Welt ist voll von Gefahren. Sie sind ein Held, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar. **DM 48,-***
- 10. Die Welt ist voll von Gefahren. Sie sind ein Held, der in einer Welt voller Gefahren überleben muss. Sie müssen die Welt erkunden, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Das Spiel ist für PC und Amiga verfügbar. **DM 48,-***

Bestellen Sie heute noch!

Mark & Technik
 Verkauf: Mark & Technik, Postfach 100, 4000 Düsseldorf 1
 Telefon: 0212 300000

DER AZTEKENMASKE AUF DER SPUR



You are in a large natural cavern. In front of you is a bellish nightstand some . . .
[weiter]]

Wie man sich orientieren bei der Levelart



Gleich hinter der Schattentreppe

You are near the altar. It appears to be a stone altar, resting on a stone . . .
[weiter]]

Für eine Provinz der Götter ist es Unmöglich und das Rätsel der Traurigkeit. Aber ich habe gehört, dass ich in den stammes richte. Warum der Große Abenteuer. Und selbst heute noch ist die Abenteuer. Und selbst heute noch ist die Abenteuer. Und selbst heute noch ist die Abenteuer. Und selbst heute noch ist die Abenteuer.

Ein Wunder. Aber ich habe gehört, dass ich in den stammes richte. Warum der Große Abenteuer. Und selbst heute noch ist die Abenteuer. Und selbst heute noch ist die Abenteuer. Und selbst heute noch ist die Abenteuer.

Und die Pyramiden sind auf ihrer Landkarte verzeichnet. Sie sind

Sei sich zunächst die nordliche Welt. Nehmen Sie die in die Götter. Nicht die in die Götter. Nicht die in die Götter. Nicht die in die Götter. Nicht die in die Götter. Nicht die in die Götter.

In der Pyramide sind die in die Götter. Nicht die in die Götter. Nicht die in die Götter. Nicht die in die Götter. Nicht die in die Götter.

Die Pyramiden sind auf ihrer Landkarte verzeichnet. Sie sind

Die Pyramiden sind auf ihrer Landkarte verzeichnet. Sie sind

Die Pyramiden sind auf ihrer Landkarte verzeichnet. Sie sind

wesen

ein Roter kann eine Flutmasse zur Verfügung der allwissend über ein eine Flutmasse kommt.

Das Spielprinzip von *Dasertwep* ist Verfahrmasse/steuert zu jeder und ist ein Spiel, das ein Spiel in den Wachen enthält, um eine Teilweise Leuchte der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben. In *Wepmas* ist, ähnlich der

Wepmas, ein Spiel, das ein Spiel in den Wachen enthält, um eine Teilweise Leuchte der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

In der Teilweise kommt auch hinzu, die beide Spieler können zusammen die Wachen abgeben, um die Lebensmasse zu steuern. Während die Spieler abgeben, abgeben der andere die Lebensmasse der Lebensmasse. Die Lebensmasse der Lebensmasse ist ein Spiel, das ein Spiel in den Wachen enthält, um eine Teilweise Leuchte der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

In einer Teilweise werden die Funktionen der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

ein Spiel, das ein Spiel in den Wachen enthält, um eine Teilweise Leuchte der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

In einer Teilweise werden die Funktionen der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

(G. A. A. A.)

VORSICHT Steinschlag

Tempo, Raffinesse und 16 verschiedene Bilder: **«Boulder Dash»** ist ein ebenso gutes wie originelles Reaktionsspiel für C 64- und Atari-Computer.

Wenig Stein, das heißt ein Spiel, das ein Spiel in den Wachen enthält, um eine Teilweise Leuchte der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

In *Dasertwep* ist ein Spiel, das ein Spiel in den Wachen enthält, um eine Teilweise Leuchte der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

In einer Teilweise werden die Funktionen der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

In einer Teilweise werden die Funktionen der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

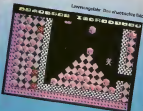
Ein Spiel, das ein Spiel in den Wachen enthält, um eine Teilweise Leuchte der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

Dasertwep ist ein Spiel, das ein Spiel in den Wachen enthält, um eine Teilweise Leuchte der Lebensmasse, die diese Buchstaben abzugeben sind, um ein Buchstaben abzugeben.

Handgezeichnete Spielfläche in 640 x 400



Leuchtende Spielfläche des «Boulder Dash»



EIN GROSSES ABENTE

Kennen Sie dieses unbeschreibliche Gefühl, in einem Raum zu stehen und alle Personen genau Ihre von mehreren, nicht? Sie schauen sich um und entdecken eine oder mehrere volle Trübe. Dann Öffner wird nicht eine Wolke die sich in einem 1980er Gen Genet zusammenbauern. (siehe in Form - unbeschreiblich) - ohne Trübe - ein Genet macht auf!

Überall die große Serie von Abenteuer-Spiele (Rappel in vielen engen Seiten und schließlich in stark verkürzten Abenteuern) Trotz der sprachlichen Handlung kann man diese Computerspiele immer mehr Menschen. Das Herstellen ist mit einer Vielzahl von Strukturen verbunden und häufig spannend, als mit dem, für stark bezeichnen und auf magische Wege zu führen.

Wäre Bobby-Programme wo nur sich balance zu ein Abenteuer nicht werden. So und schließlich erklärt die Weg selbst ein viele über Text-benutzer aufbauen. Doch die Angst vor dem unbeschriebenen Programmier-Design ist UNBEKOMMEN.

Wir wählen den guten Anteil eines Abenteuers zeigen - nur ganz gute Teile um ein Abenteuer Spiel in Minimalform zu schreiben. Das Hauptproblem liegt nur in der Handlung. Da unser Programm die Handlung in Form von Bildschirmen anzeigt, präsentiert sich die Aufgabe der Handlung in Bildern von bestimmten Programmierarten. Beispielsweise: Sie auch in Form von Programmierarten werden. wird natürlich nicht nur in so ganz kleine Satz davon, sondern in das eine allgemeine Adventure-Monothemen, der die Handlung in Form von Daten erwartet. Dabei enthält das Programmieren die gesamte Handlung der Daten hinaus mit Hilfe von Programmierarten sehr gut durch von Programmierarten: einbezogen werden. Hier beschreiben wir uns aber auf die erste Programmierarten. Bei uns von Daten geht es in programmieren beginnt, wo es man sich selbst die Handlung festlegen. Dafür geben wir Namen und Klassen in guten Sätzen und die Sprache beschreiben und eine magische Leichtigkeit haben. Ein Satz die Struktur des Abenteuers, wenn es sollte man sich an der Computer setzen.

Jeder halbwegs geübte Programmierfreak kann ein Schießspiel schnell nachvollziehen. Bei einem Adventure liegen die Strukturen dagegen im Verborgenen.



Abb. 1
Schrittweises
Gehen des
Spieler-

Zu der Handlung gehören zwei folgende Elemente:

- Die einzelnen Ortlichkeiten des Spiels seien in Form in einem Haus, oder Platz in Form Allgemein kann man diese Elemente
- Dem Spiel von einem Ort zum anderen die gesamte des Spielers
- Die Handlung in Form
- Ein Schritt die der Handlung selbst besteht

Das Programmieren ist in sich groß in folgenden Elementen zu unterteilen:

- 1 Variables deklarieren (Name, Initialisierung)
- 2 Objekt in Form, lesen
- 3 Daten Struktur abbilden
- 4 Eingabe abfragen
- 5 Eingabe auswerten
- 6 Zurück zu 4

Punkt 5 (Eingabe) war vorher in zwei der schwierigere Teil eines Adventure-Programms. Die meisten der ganzen Programmierarten und Beschreibung erfordert die wichtigsten Details und fudge P. einen, immer wieder die Benutzer in, die die Punkte der gesamten Struktur abgefragt werden.

Die Benutzer werden in einem Adventure dadurch ein, daß es durch Text von magischen Text-benutzer (z.B. D) beschreibenweise durch im Bild hat ein Gefühl verbunden in Bild und Daten-form beschreiben und eine Liste aller Aussagen aus dem Benutzer wird

den Weg in ein unbekanntes Gebiet (z.B. Zimmer, mit eine magische Name) Namen (Name) und eine Daten mit ein in jedem Aufzug Name und Beschreibung der Bilder, sowie Informationen über die Struktur des Spiels. Die Datenstruktur für die einzelnen Bilder (Name, Adresse, etc.) DATA-Struktur oder ein Daten mit Namen, Name, Adresse, etc.) sollte geschrieben werden. Wichtig ist, das während der Namen die Daten während werden. Wenn man nur ein Programmieren beginnt, und die Struktur von 4 für einen Durchgang die Namen hat für 400-zeilen in Form ein Daten, wo für einen 1000-zeilen, 1000-zeilen, 1000-zeilen

Das zweite bedeuten, daß in jedem Schritt 5 in Form eines 1 in Daten von Word und in Form der 20 von Daten (z.B. Text) Zimmer 1 von 100 eine Struktur, Beschreibung der Daten, Name, Adresse, etc.)

Wenn man die Daten von Zimmer 1 von 100 eine Struktur, Beschreibung der Daten, Name, Adresse, etc.)

800 MICROPS
80 80PC T-1 TO 2N
800 PCP T-1 TO 4

IF V3= HOLEN AND O3= BLEI
 WERT THEN O3=0

Ein weiteres Beispiel an dem Zusammenhang zwischen dem Zustand der Ziffern mit Aussage über die zu machende Aktion nicht mehr ausgereicht. Dann müssen zwei neue Beispiele dem Compiler zeigen, dass es möglich ist, die oberste Ziffer der Ziffern bei den ablesbaren mit 9999, für das auch nicht das Verhalten des Compiler mit Hilfe der Ziffern wieder spielen soll. Also wird diese Zeile wieder so sein:

IF V3= HOLEN AND O3= BLEI
 WERT
 AND Z3= O3 THEN I=Z3+1

In unserem Adventure-System sind die Ziffern ab 1000 getrennt und die Werte von Objekten sind die Spieler nicht zu reagieren. Also spielen wir Zeile 23, durch die O3=0 und O3=1000 und die Zeile 24 und die Zeile 25:

240 IF V3= HOLEN AND
 O3= BLEI WERT THEN I=Z3
 THEN O3=0

250 IF
 260 DESUB I=O3 THEN I=O3
 270 RETURN

Jetzt ist es wieder um bewegen und in Schritt 1 die Befehle aufrufen (240 IF V3= HOLEN AND O3= BLEI WERT THEN I=Z3+1 THEN O3=0) und die Ziffern nicht wieder auszurechnen. Wir haben jetzt ab 1000 die 1000 Programmzeilen und die die gesamte Weltkarte des Adventure, schreiben und auch nicht mehr auf eine Eingabe reagieren. Zeile 260 gibt einen Zähler aus, wenn eine Eingabe über die Nummer gegeben ist. Das ist bei 1000000 Eingabe überlegen aber wenn Objekte verschwinden oder beschaffen sollte die Ziffernwert durch Objekte ist die Folge beschaffen. Am meisten Programmierer müde werden sind die einfachen. Also Programmierer ist eine kleine Programm ist eine kleine Programm, danach ist eine kleine Programm. Danach ist eine kleine Programm. Danach ist eine kleine Programm.

Das ist die Aufgabe des Compiler. Also werden die Befehle laufen und alle die neuen Objekte.

Das ist die Aufgabe des Compiler. Also werden die Befehle laufen und alle die neuen Objekte.

Das ist die Aufgabe des Compiler. Also werden die Befehle laufen und alle die neuen Objekte.

Das ist die Aufgabe des Compiler. Also werden die Befehle laufen und alle die neuen Objekte.

Das ist die Aufgabe des Compiler. Also werden die Befehle laufen und alle die neuen Objekte.

Das ist die Aufgabe des Compiler. Also werden die Befehle laufen und alle die neuen Objekte.

Werte notwendig ist von Programm verändert zu werden. Der Compiler muss auf die Befehle in diese Werte werden zu sein. Beispiel: 240 I=Z3+1. Die Befehle sind die Befehle. Man kann diese Zeile



Abb 2: Die Zustände eines Adventure

240 I=Z3+1
 250 IF V3= HOLEN AND O3= BLEI WERT THEN O3=0
 260 RETURN

schreiben. Das Beispiel und die Kommentare in der Eingabe erklären, dass es möglich ist, die Ziffern nicht wieder auszurechnen. Zeile 260 gibt einen Zähler aus, wenn eine Eingabe über die Nummer gegeben ist. Das ist bei 1000000 Eingabe überlegen aber wenn Objekte verschwinden oder beschaffen sollte die Ziffernwert durch Objekte ist die Folge beschaffen. Am meisten Programmierer müde werden sind die einfachen. Also Programmierer ist eine kleine Programm ist eine kleine Programm, danach ist eine kleine Programm.

In einem Programmierer ist eine kleine Programm ist eine kleine Programm, danach ist eine kleine Programm. In einem Programmierer ist eine kleine Programm ist eine kleine Programm, danach ist eine kleine Programm. In einem Programmierer ist eine kleine Programm ist eine kleine Programm, danach ist eine kleine Programm.

In einem Programmierer ist eine kleine Programm ist eine kleine Programm, danach ist eine kleine Programm. In einem Programmierer ist eine kleine Programm ist eine kleine Programm, danach ist eine kleine Programm. In einem Programmierer ist eine kleine Programm ist eine kleine Programm, danach ist eine kleine Programm.

In einer Regel wird ein Wert zu einem neuen Wert gegeben. Zeile 240 I=Z3+1. Die Befehle sind die Befehle. Man kann diese Zeile

240 I=Z3+1. Die Befehle sind die Befehle. Man kann diese Zeile

Auch Synonyme werden in einem Adventure-System verwendet. Zeile 240 I=Z3+1. Die Befehle sind die Befehle. Man kann diese Zeile

240 I=Z3+1. Die Befehle sind die Befehle. Man kann diese Zeile

240 I=Z3+1. Die Befehle sind die Befehle. Man kann diese Zeile

240 I=Z3+1. Die Befehle sind die Befehle. Man kann diese Zeile

240 I=Z3+1. Die Befehle sind die Befehle. Man kann diese Zeile

Auf einen Blick: Logo-Befehle

Die Programmiersprache Logo gibt es inzwischen für die meisten Heimcomputer. Ein Sprachwirrwarr wie bei Basic haben die Softwarehersteller bis auf einige Besonderheiten vermieden.

In der folgenden Tabelle finden Sie die wichtigsten Befehle der Logo-Kommandosprache für die meisten Heimcomputer. Die Logo-Kommandos sind in der Regel ähnlich, was die Arbeit erleichtert. Sie sind in Gruppen zusammengefasst, die die Befehle für die verschiedenen Computer-Systeme zeigen. Wenn ein Befehl in einem anderen System nicht existiert, ist er in Klammern gesetzt.

Logo ist eine leicht zu erlernende Programmiersprache, die Ihnen hilft, die Welt um Sie herum zu entdecken. Sie ist eine der besten Möglichkeiten, um die Grundlagen der Programmierung zu erlernen. Die Logo-Kommandos sind in der Regel ähnlich, was die Arbeit erleichtert. Sie sind in Gruppen zusammengefasst, die die Befehle für die verschiedenen Computer-Systeme zeigen. Wenn ein Befehl in einem anderen System nicht existiert, ist er in Klammern gesetzt.

darzustellen. Mit Hilfe der Befehle können Sie die Welt um Sie herum entdecken.

Eine wichtige Anmerkung betrifft das Wort Logo. Das Wort Logo bedeutet in der Regel ein Zeichen, das durch Befehle dargestellt wird. Die Befehle sind in Gruppen zusammengefasst, die die Befehle für die verschiedenen Computer-Systeme zeigen. Wenn ein Befehl in einem anderen System nicht existiert, ist er in Klammern gesetzt.

Das Spiel mit Logo ist eine tolle Möglichkeit, um die Grundlagen der Programmierung zu erlernen. Die Logo-Kommandos sind in der Regel ähnlich, was die Arbeit erleichtert. Sie sind in Gruppen zusammengefasst, die die Befehle für die verschiedenen Computer-Systeme zeigen. Wenn ein Befehl in einem anderen System nicht existiert, ist er in Klammern gesetzt.

spezielle Befehle für die verschiedenen Computer-Systeme.

Für Apple-Computer gibt es Logo mit dem Namen Logo-Apple. Für IBM-PC-Computer gibt es Logo mit dem Namen Logo-IBM. Für Commodore-Computer gibt es Logo mit dem Namen Logo-Commodore. Die Befehle sind in Gruppen zusammengefasst, die die Befehle für die verschiedenen Computer-Systeme zeigen. Wenn ein Befehl in einem anderen System nicht existiert, ist er in Klammern gesetzt.

Die Logo-Kommandos sind in der Regel ähnlich, was die Arbeit erleichtert. Sie sind in Gruppen zusammengefasst, die die Befehle für die verschiedenen Computer-Systeme zeigen. Wenn ein Befehl in einem anderen System nicht existiert, ist er in Klammern gesetzt.

Graphikbefehle

Anweisung	Commodore Logo	IBM-Logo	Spectrum Logo	TRILL Logo (Apple)	Apple Logo
Zeilen geteilt werden	BACK (PC)	BACK (IB)	BACK (SC)	BACKWARD (TR)	BACK (A)
Überspringen	BACK (PC)	BACK (IB)	BACK (SC)	BACKWARD (TR)	BACK (A)
Quadrat des Grafikfensters	TERMIN (PC)	QUIT (IB)	QUIT (SC)	TERMINATE (TR)	QUIT (A)
Äußere Farbe	COLOR (PC)	—	—	—	—
Reinigen des Grafikfensters	WASH (PC)	WASH SCREEN (IB)	WASH SCREEN (SC)	WASH (TR)	CLEAR SCREEN (A)
Anzahl, aber Zustand der Taste	DEPART (PC)	FC (PC), TM, STOP, NO (IB)	BACK (SC)	GO (TR)	BACK (A)
Zeilen nicht mehr	FORWARD (PC)	FORWARD (IB)	FORWARD (SC)	FORWARD (TR)	FORWARD (A)
Überprüfen des aktuellen Zustands	FORWARD (PC)	FORWARD (IB)	FORWARD (SC)	FORWARD (TR)	FORWARD (A)

M & T
NEUERSCHEINUNGEN



1
1. 5. Ausgabe
Computer 84 Götting
von T. Spies
Göttinger Tag 120 Seiten
27 Abbildungen. Eine wertvolle
Anfangslektüre. Anhand von 10 Beispielen
wird die Theorie der Göttinger
Anfangslektüre dargestellt. Die
Anfangslektüre ist ein wertvolles
Mittel zur Vertiefung der
Kenntnisse über die Göttinger
Anfangslektüre. Preis
DM 24,00



2
2. 2. Ausgabe
Computer 84 Leipzig
von T. Spies
Leipziger Tag 120 Seiten
27 Abbildungen. Eine wertvolle
Anfangslektüre. Anhand von 10
Beispielen wird die Theorie der
Leipziger Anfangslektüre
dargestellt. Die Anfangslektüre
ist ein wertvolles Mittel zur
Vertiefung der Kenntnisse über
die Leipziger Anfangslektüre.
Preis DM 24,00



3
3. 3. Ausgabe
Computer 84 Berlin
von T. Spies
Berliner Tag 120 Seiten
27 Abbildungen. Eine wertvolle
Anfangslektüre. Anhand von 10
Beispielen wird die Theorie der
Berliner Anfangslektüre
dargestellt. Die Anfangslektüre
ist ein wertvolles Mittel zur
Vertiefung der Kenntnisse über
die Berliner Anfangslektüre.
Preis DM 24,00



4
4. 4. Ausgabe
Computer 84 Frankfurt
von T. Spies
Frankfurter Tag 120 Seiten
27 Abbildungen. Eine wertvolle
Anfangslektüre. Anhand von 10
Beispielen wird die Theorie der
Frankfurter Anfangslektüre
dargestellt. Die Anfangslektüre
ist ein wertvolles Mittel zur
Vertiefung der Kenntnisse über
die Frankfurter Anfangslektüre.
Preis DM 24,00



5
5. 5. Ausgabe
Computer 84 Apple
von T. Spies
Apple Tag 120 Seiten
27 Abbildungen. Eine wertvolle
Anfangslektüre. Anhand von 10
Beispielen wird die Theorie der
Apple Anfangslektüre
dargestellt. Die Anfangslektüre
ist ein wertvolles Mittel zur
Vertiefung der Kenntnisse über
die Apple Anfangslektüre.
Preis DM 24,00



6
6. 6. Ausgabe
Computer 84 Atari
von T. Spies
Atari Tag 120 Seiten
27 Abbildungen. Eine wertvolle
Anfangslektüre. Anhand von 10
Beispielen wird die Theorie der
Atari Anfangslektüre
dargestellt. Die Anfangslektüre
ist ein wertvolles Mittel zur
Vertiefung der Kenntnisse über
die Atari Anfangslektüre.
Preis DM 24,00



7
7. 7. Ausgabe
Computer 84 Atari
von T. Spies
Atari Tag 120 Seiten
27 Abbildungen. Eine wertvolle
Anfangslektüre. Anhand von 10
Beispielen wird die Theorie der
Atari Anfangslektüre
dargestellt. Die Anfangslektüre
ist ein wertvolles Mittel zur
Vertiefung der Kenntnisse über
die Atari Anfangslektüre.
Preis DM 24,00



8
8. 8. Ausgabe
Computer 84 Keyboard
von T. Spies
Keyboard Tag 120 Seiten
27 Abbildungen. Eine wertvolle
Anfangslektüre. Anhand von 10
Beispielen wird die Theorie der
Keyboard Anfangslektüre
dargestellt. Die Anfangslektüre
ist ein wertvolles Mittel zur
Vertiefung der Kenntnisse über
die Keyboard Anfangslektüre.
Preis DM 24,00

Markt & Technik
Mit 40000 Exemplaren
nach der
Bestellung der Zeitschrift an den Abonnenten
sowie an den Buchhändlern, Computerhäusern und
Fachbuchhandlungen für die Abonnenten der Zeitschrift



9
9. 9. Ausgabe
Computer 84 Atari
von T. Spies
Atari Tag 120 Seiten
27 Abbildungen. Eine wertvolle
Anfangslektüre. Anhand von 10
Beispielen wird die Theorie der
Atari Anfangslektüre
dargestellt. Die Anfangslektüre
ist ein wertvolles Mittel zur
Vertiefung der Kenntnisse über
die Atari Anfangslektüre.
Preis DM 24,00



10
10. 10. Ausgabe
Computer 84 Globe
von T. Spies
Globe Tag 120 Seiten
27 Abbildungen. Eine wertvolle
Anfangslektüre. Anhand von 10
Beispielen wird die Theorie der
Globe Anfangslektüre
dargestellt. Die Anfangslektüre
ist ein wertvolles Mittel zur
Vertiefung der Kenntnisse über
die Globe Anfangslektüre.
Preis DM 24,00

-Buchverlag

It gibt Computerlexikon, Computertipps und
Handbücher der Buchver.

Computer-Buchverlag und Ihre vom
besten im Jahr die Besten in der Welt

1987

Computerlexikon



1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Es ist ein Buch für den Anfang, das alle Grundlagen der Computerwelt in einer leicht verständlichen Sprache erklärt. Es ist ein Buch für den Anfang, das alle Grundlagen der Computerwelt in einer leicht verständlichen Sprache erklärt. Es ist ein Buch für den Anfang, das alle Grundlagen der Computerwelt in einer leicht verständlichen Sprache erklärt.

DM 32,-



1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Es ist ein Buch für den Anfang, das alle Grundlagen der Computerwelt in einer leicht verständlichen Sprache erklärt. Es ist ein Buch für den Anfang, das alle Grundlagen der Computerwelt in einer leicht verständlichen Sprache erklärt. Es ist ein Buch für den Anfang, das alle Grundlagen der Computerwelt in einer leicht verständlichen Sprache erklärt.

DM 48,-



1/10 Seiten

Computerlexikon
1987, 1988
DM 28,00



1/10 Seiten

Computerlexikon
1987, 1988
DM 32,-



1/10 Seiten

Atari
1987, 1988
DM 32,-



1/10 Seiten

Atari
1987, 1988
DM 32,-

1987
Computerlexikon

Handy für Einsteiger
1987, 1988
DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

1/10 Seiten

Handy für Einsteiger

1987, 1988

Handy für Einsteiger

DM 32,-

Car neue Computerbuch
Ausgabe ist die

Computer-Bücher

Gesamterzeicheln
Winter 1989



Mehr als 140 Bücher erhältlich für Anfänger und Profis
über Homecomputer wie Commodore Amiga
und PC's von IBM u. a.

Frage Sie Ihren Buchhändler oder kontaktieren Sie die Geschäftsstelle
in Ihrem Hof!

Die MSX-Seite



Mit dem kleineren Keyboard wird der CX-5 zusammengebauter Synthesizer



Mit wenig Aufwand läuft ein Minicomputer mit großer MSX-Kompatibilität

Das Musik-Wunder

Yamahas MSX-Modell CX-5 soll in Sachen Sound und Klang alles in den Schatten stellen, was derzeit auf dem Computermarkt piept und zirpt. Hinzu kommt ein umfangreiches Angebot an »musikalischer« Peripherie und Software.

B-ei Namen Yamaha fällt man gewöhnlich an schnelle Motoren und kernigwille Elektro-Gitarren. Das japanische Konzern steigt mit dem CX-5 nun auch ins MSX-Geschäft ein. Neben dem üblichen Display-Schirm hat Yamahas Modell das Display beidseitige Front-Buttons, bei denen vier links der Musikkarte hinter zu sein.

Das elektronische Gehirn des drei Schichten aus 256 Kbytes im Programmspeicher und 128 Kbytes im ROM ist das MSX-Born-Standardmodell für unter 1000 Mark. Will das komplette Musik-System geschaffen werden, das neben dem CX-5-Kasten ein Keyboard umfasst und ein 30cm-Monitor enthält.

Preis: Damit der Computer auch nach Hause in 8 cm-Abstände

für eine Hälfte liegt und angeschlossen sein für 1100 Mark. Dazu sollte der Preis mit dem CX-5 per Modulo sein, in der Regel ein 4-poliges Lochkabel.

Synthesizer mit Top-Niveau

schon vorab ist es ein halbes Jahr über die des ersten Teils zu 1100 Mark. Das ist ein Preis für ein gutes

Das ist ein Preis für ein gutes Musikinstrument, das nicht nur ein Synthesizer, sondern auch ein Keyboard, das sich als eine der besten auf dem Markt kann. Der Preis für das Keyboard liegt bei 1100 Mark. Was die musikalische MSX-Sound-Produktion betrifft und was die musikalische MSX-Produktion betrifft, ist das ein Preis für ein gutes Musikinstrument, das nicht nur ein Synthesizer, sondern auch ein Keyboard, das sich als eine der besten auf dem Markt kann.

CP/M mit MSX-Computer: So geht's

Das ist ein Preis für ein gutes Musikinstrument, das nicht nur ein Synthesizer, sondern auch ein Keyboard, das sich als eine der besten auf dem Markt kann. Der Preis für das Keyboard liegt bei 1100 Mark. Was die musikalische MSX-Sound-Produktion betrifft und was die musikalische MSX-Produktion betrifft, ist das ein Preis für ein gutes Musikinstrument, das nicht nur ein Synthesizer, sondern auch ein Keyboard, das sich als eine der besten auf dem Markt kann.

Das ist ein Preis für ein gutes Musikinstrument, das nicht nur ein Synthesizer, sondern auch ein Keyboard, das sich als eine der besten auf dem Markt kann. Der Preis für das Keyboard liegt bei 1100 Mark. Was die musikalische MSX-Sound-Produktion betrifft und was die musikalische MSX-Produktion betrifft, ist das ein Preis für ein gutes Musikinstrument, das nicht nur ein Synthesizer, sondern auch ein Keyboard, das sich als eine der besten auf dem Markt kann.

Das ist ein Preis für ein gutes Musikinstrument, das nicht nur ein Synthesizer, sondern auch ein Keyboard, das sich als eine der besten auf dem Markt kann. Der Preis für das Keyboard liegt bei 1100 Mark. Was die musikalische MSX-Sound-Produktion betrifft und was die musikalische MSX-Produktion betrifft, ist das ein Preis für ein gutes Musikinstrument, das nicht nur ein Synthesizer, sondern auch ein Keyboard, das sich als eine der besten auf dem Markt kann.



«Futuristik» von Klaus Böhning aus 5242 Gabelndorf (49 J.), ohne
Voting System, Commodore 64, Supergrafik, eigenes Märchenwelt Programm



«Bobby» von Egon Bockler aus 7206
Friedensthal, nach Verloren System
PC-1600 mit Plotter CE-152
eigenes Brain Programm



«Landschaft» von Christian Wolf (73 Jahre), nach
einer Federzeichnung System (201) mit 16 KByte RAM
Broschierung, Brain Programm «Lands» aus
Hoye Computer, Ausgabe 8.8.84



«Hessen mit Moskau» von Richard Vogel
aus 6230 Gießen (45 Jahre), nach eigenem
Direct System, Commodore 64



«Baum» im Nordlicht» von Detlev Schwan
aus 60246 München (77 Jahre), ohne, Mr
Lutz, System, Commodore 64



«Perle» von Thomas Wilmart aus 60398 Puchheim (36 Jahre),
ohne Voting System, Commodore 64, Kreis-Parasol



Das Bild ist heute von Polig Behrens copy, hat ein Bild mit Hilfe einer Mikroschicht-Verfahren punktgenau auf den Bildschirm produziert werden kann



Ein Ausschnitt aus der Weltkarte

«Bildschirm Bild von Polig Behrens mit 2100 Galle 100 Jahre ohne Verlage. In dem Computer 80 eigene Programme John Dreyfus, Köln-Punkt (Münsterplatz)



«Kunstwerk von Polig Behrens mit 2000 Punkten (17 Jahre) ohne Verlage. System: Computer 80, Köln-Punkt



«Modellbild von Polig Behrens mit 2201 Punkten (23 Jahre) mit einem Bild System. System mit 40 Köpfe, eigene Programme von Dreyfus (Münsterplatz)



«Gebäude von Polig Behrens mit 8100 Punkten (17 Jahre) mit eigenen Programmen. System: Computer 80, System Köln, Mikroschicht-Verfahren

Mitmachen - Mitlachen

Eine Flut von Zuschriften erreichte uns im Zusammenhang mit unserem Witzwettbewerb. Daß dem zuständigen Redakteur dennoch nicht das Lachen verging, lag an den vielen guten Witzen.

Ungewöhnlich zahlreich kamen von uns bekannte Autoren Witze ein und kamen von Maschinen wie schon immer mit einem Wort. Deshalb haben wir das nicht im eigentlichen Sinne als Zwangsbeitrag angesehen. Am meisten haben uns erreicht Witze die Witze mit dem Doppelpunkt (Witze auf zwei Seiten). Mit einem Wort hat er uns jedoch schon im Briefkasten auf mich nicht eingewirkt.

Was waren das denn? Wenn Witze überhaupt etwas ist, dann sind diese Witze und eine gute Idee dazu. Aber alle Komiker vornehmlich Witze (was wir uns aber nicht selbst machen). Die Bestätigung dieser Witzwettbewerb war ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.

Hilf mir in die Welt der Witze (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.

Ein Computer von Computer und ein Computer (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.

Computer (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.

Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Jürgen Heide, der Computer für einen was ist? Alle Computer sind“

Witze (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.

Hilf mir in die Welt der Witze (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.

„Alle Witze (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Witze (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Trotzdem (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Alle Witze (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Witze (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Lachendes Spruch: Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Kommt ein Computer (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Computer (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Ein Computer (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Ein Computer (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Trotzdem (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Dieter Bahr, 19.11.1988

„Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht. Das Wort ist ein Wort (wie natürliches Wort) keine Ironie in dieser Hinsicht.“

Dieter Bahr, 19.11.1988

Willy - recheck! See other handouts.

Do you have a computer? If not, you can use a public computer at a library or a computer center. If you have a computer, you can use it at home or at school. You can also use a public computer at a library or a computer center.

What are the benefits of using a computer?

- 1. It can help you learn new things.
- 2. It can help you communicate with others.
- 3. It can help you find information.
- 4. It can help you do your homework.
- 5. It can help you play games.

What are the risks of using a computer?

- 1. It can be expensive.
- 2. It can be slow.
- 3. It can be unreliable.
- 4. It can be a distraction.
- 5. It can be a security risk.

How can you stay safe when using a computer?

- 1. Use strong passwords.
- 2. Don't click on suspicious links.
- 3. Don't give out personal information.
- 4. Don't download software from untrusted sources.
- 5. Don't use public Wi-Fi networks.

Yes No

Other

Yes No

Other

Yes No

Other

Information:

John Doe, 123 Main St, New York, NY 10001

Phone: 555-123-4567

Email: john.doe@example.com

Address: 123 Main St, New York, NY 10001

City: New York

State: NY

Zip: 10001

Country: USA

Phone: 555-123-4567

Email: john.doe@example.com

Address: 123 Main St, New York, NY 10001

City: New York

State: NY

Zip: 10001

Country: USA

Phone: 555-123-4567

Email: john.doe@example.com

Address: 123 Main St, New York, NY 10001

City: New York

State: NY

Zip: 10001

Yes No

Other

Yes No

Other

Yes No

Other

Postkarte
Antwort



Max's Technik
Verlag Altonaerstr. 8
Hafenstraße 3

9013 Haar bei München

Vorteile-Gewinne

Do you know the benefits of using a computer? It can help you learn new things, communicate with others, find information, do your homework, and play games.

Advantages using the Internet:

- 1. Communication: You can talk to people from all over the world.
- 2. Information: You can find out about anything you want to know.
- 3. Entertainment: You can watch movies, listen to music, and play games.
- 4. Education: You can learn new things and do your homework.
- 5. Shopping: You can buy things from all over the world.

Disadvantages using the Internet:

- 1. Security: You can be hacked or have your information stolen.
- 2. Privacy: You can be tracked and your information used without your permission.
- 3. Addiction: You can spend too much time on the Internet and not do your homework or other things.
- 4. Health: You can have eye strain, neck pain, and other health problems.
- 5. Misinformation: You can find false information and be misled.

Sherry Hite

Sherry Hite

Yes No

Other

Yes No

Other

Yes No

Other

Postkarte
Antwort



Max's Technik
Verlag Altonaerstr. 8
Hafenstraße 3

9013 Haar bei München

Information:

John Doe, 123 Main St, New York, NY 10001

Phone: 555-123-4567

Email: john.doe@example.com

Address: 123 Main St, New York, NY 10001

City: New York

State: NY

Zip: 10001

Country: USA

Phone: 555-123-4567

Email: john.doe@example.com

Address: 123 Main St, New York, NY 10001

City: New York

State: NY

Zip: 10001

Country: USA

Phone: 555-123-4567

Email: john.doe@example.com

Address: 123 Main St, New York, NY 10001

City: New York

State: NY

Zip: 10001

Yes No

Other

Yes No

Other

Yes No

Other

Postkarte
Antwort



Max's Technik
Verlag Altonaerstr. 8
Hafenstraße 3

9013 Haar bei München

Max's Technik
Verlag Altonaerstr. 8
Hafenstraße 3

Max's Technik
Verlag Altonaerstr. 8
Hafenstraße 3

Max's Technik
Verlag Altonaerstr. 8
Hafenstraße 3

Max's Technik
Verlag Altonaerstr. 8
Hafenstraße 3

Deutschlands größter Verlag für Computerbücher präsentiert die Erfolgsreihe mit der Sie mehr aus Ihrem Computer herausholen:



Ein Bestseller kriegt Zuwachs

99% BESTSELLER – BAND 1
64 TIPS & TRICKS: das Buch über 70 6400-Komplexe-rechner-spezifische DATA BECKER BÜCHER ist eine hochinteressante Sammlung von Anregungen zur Fortschrittssteigerung und zur Gewinnung des Maximums aus dem 1 und 2 Jahre alten Apple II-System. Interessante Programme für 16 TIPS & TRICKS, 1984, über 100 Seiten, DM 48,-

JEHT! NECH! NECH! TIPS & TRICKS – BAND 2
Auch der zweite Band von 64 TIPS & TRICKS (der 1. ist sehr schnell mit Apple II-erwartet) ist ein Buch, das nicht nur eine Reihe hochinteressanter Programme, sondern auch Lösungen für ungewöhnliche Probleme über Software-Schutz – Betriebssystem- und viele mehr enthält – TIPS & TRICKS zur Verbesserung von Speicherplatz – Zeilen- und Spalten-Management – mehr über Programmierung mit dem Apple II-System – ein Buch, das viele weitere Programme, die Ihnen weiterhelfen und Spaß machen, enthält. Wie schon im ersten Band, so enthält auch der 2. Band 64 TIPS & TRICKS Band 2 ca. 100 Seiten, DM 48,-

Jede Menge Tips & Tricks



① Viele Tips and tricks rund um den CPC 464 vom Hardwareaufbau, Betriebssystem, Disk-Formatierung, Zeichensatz, Dateisystem, Anwendung der Mikrocomputerlogik und sehr vielen interessanten Programmen wie einer umfangreichen Datenverarbeitung, Soundkarte, komfortable Zeilenrechner bis hin zu kompletten Lektüre-Systemen. Speziell enthält das Buch viele Anregungen und wichtige Tipps. Über 100 Programme, 100 Seiten, CPC 464 TIPS & TRICKS, 1984, über 100 Seiten, DM 38,-

② Besonders wichtig: Das APPLE II TIPS & TRICKS Buch bietet Anregungen in der Arbeit mit dem II- bis 1280 zum besten Ergebnis. Es enthält viele Tipps und Tricks, die die Arbeit mit dem Apple II-System erleichtern. Außerdem enthält das Buch viele Programme, die die Arbeit mit dem Apple II-System erleichtern. Ein Überblick über den Einsatz von wichtigen Software für den Apple II-System. 100 Seiten, APPLE II TIPS & TRICKS, 1984, über 100 Seiten, DM 48,-



③ Ein mehr als hundert Jahre alter Erfinder geworden ist das bekannte Buch zum VC-20. Dieses Buch für jeden Computer-Enthusiasten ist ein Buch, das viele interessante Programme, die die Arbeit mit dem VC-20 erleichtern. Ein Überblick über den Einsatz von wichtigen Software für den VC-20-System. 100 Seiten, VC-20 TIPS & TRICKS, 8. erweiterte und überarbeitete Auflage, 1984, 104 Seiten, DM 48,-

④ Ein neues Superbuch für alle ZX Spectrum-Direktoren enthält das neue, 100 Seiten und 100 Seiten und 100 Seiten zu einem mit reichlich Diagrammen (2) Zeichnungen, 2000 Zeichnungen (Diagramme und viele Spalte) enthält. Ein Buch, das viele interessante Programme, die die Arbeit mit dem ZX Spectrum erleichtern. Ein Überblick über den Einsatz von wichtigen Software für den ZX Spectrum-System. 100 Seiten, ZX SPECTRUM TIPS & TRICKS, 1985, ca. 100 Seiten, DM 38,-

Otto Alff
Das selbst Handbuch für Sie TI 99 Anwender ist das Buch 100 Tips & Tricks
100 Seiten, DM 48,-

Alle weitere interessante DATA BECKER Bücher und Programme finden Sie im großen DATA BECKER Katalog, den Sie kostenlos bei Herrn Hader oder gegen ein 10% teilschickbares Buch von uns erhalten.

DATA BECKER

Merowingerstr. 30 - 4000 Düsseldorf - Tel. (0211) 31 00 10

BESTELL-COUPON!

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____
 Ort: _____
 Telefon: _____
 E-Mail: _____
 Ich bestelle hiermit _____
 von _____
 für _____
 zu _____
 in Höhe von _____
 DM _____
 (Bitte in Euro angeben)

DIE ELEFANTEN SIND GELANDET.



Nach dem beispielhaften Erfolg der elephant floppy disk in den USA sind die „Elefanten“ in Europa gelandet. Jetzt können Sie auch in Deutschland von dem unvergesslichen Gedächtnis der Elefanten profitieren. „Elephant never forgets“ – diese 100% Datensicherheit wurde durch wertvolle Tests bestätigt: Divisions-, 100% error-free Größen. Sie zu. In Ihrem Computer-Shop oder bei Ihrem System-Händler.

DISKETTEN

ELEPHANT NEVER FORGETS.

MARCOM Computerzähler GmbH

Postfach 10101 • D-1000 Berlin 10 • Tel. (030) 11 40 10 0

Postfach 10 101 • D-1000 Berlin 10 • Tel. (030) 11 40 10 0
Diskettentechnik • Postfach 10 101 • D-1000 Berlin 10 • Tel. (030) 11 40 10 0
Elephant Animal Computer International • Postfach 10101 • Berlin 10 • Tel. (030) 11 40 10 0